

LA MEGA BALEINE D'AVRIL: LA NINTENDO 64 ENFIN DISPO!

TOP SECRET:
102% A DONKEY KONG 2
 (+TIPS INÉDITS),

5 NOUVEAUX NIVEAUX
 POUR DOOM (PS) +
 SEGA RALLY,
 X-MEN, RIDGE RACER
 REVOLUTION ET
 VIRTUA FIGHTER 2

SURPRISE !
LE PREMIER
TROMBINOSCOPE
INTERACTIF

EXPLOSIF
VIRTUA FIGHTER 3,
 STREET FIGHTER ZERO 2,
 VAMPIRE HUNTER, LE VRAI TEST
 DE KILLER INSTINCT 2 +
 LES COUPS SPÉCIAUX

DRAGON BALL GT
LES PHOTOS EXCLUSIVES
DE LA NOUVELLE SÉRIE

TESTS BÉTON

MARIO RPG, WIPEOUT(SAT), ALIEN TRILOGY (PS), MAGIC CARPET (PS)
 TOY STORY (SNIN/MD) ET LE NOUVEAU RPG DE SQUARE

2 nouveaux MICROMANIA !

La fête continue dans tous les Micromania !!
Des Promos** d'enfer sur des centaines de jeux 16 et 32 Bits

TOSHINDEN

Rotations, zooms, armes et pouvoirs magiques. Voilà le programme de cette superbe conversion sur saturn de l'un des meilleurs jeux de combat en 3D.

NEW

wipEout

Laissez-vous griser par la vitesse avec cette course futuriste contre d'autres concurrents ou l'un contre l'autre.

NEW

NEW

Destruction derby

Un fantastique jeu de stock-car qui vous fera perdre la tête. D'une conception tout en 3D mappée, cette simulation est extraordinaire !

HIT SEGA RALLY



Une géniale adaptation du jeu d'arcade ! Des graphismes et une animation extraordinaires utilisent véritablement le potentiel de votre 32 bits !

PANZER DRAGOON 2



NEW

NEW

MICROMANIA LA DÉFENSE double sa surface !!

Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e
Tél. 40 15 93 10



MICROMANIA EVRY 2

Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2

Tél. 69 29 04 99



GRATUITE
avec
le 1er achat !

De nombreux
privileges avec la Mégacarte !

et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er juin 96.

1. PARIS LA DEFENSE
Ouvert !!

2. MONTPELLIER
23 Avril 96

Prix exceptionnel !

1990 F

La Saturn + 1 Joypad

YAMEN CHILOREN OF THE ACTION

Un jeu de baston ! Excellent ! Exceptionnel ! Extraordinaire ! La réédition Capcom d'un jeu beau, hyper rapide, maniable, toutes les qualités qui font un grand jeu de baston !



NEW

<p



Couverte Consoles+: © Toei Animation

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ALIEN TRILOGY (Playstation)	102
BAHAMUT LAGOON (Super Famicom)	130
GOEMON FIGHT 3 (Super Famicom)	118
HYPERIRIA (Super Famicom)	140
KING'S FIELD 2 (Playstation US)	116
CHRONIQUES DES GUERRES	
DE LODOSS (Super Famicom)	124
MAGIC CARPET (Playstation)	96
MARIO RPG (Super Famicom)	92
NAMCO MUSEUM VOL. 2	
(Playstation jap.)	136
NEED FOR SPEED (Playstation)	112
NHL FACE OFF (Playstation)	134
NINKU (Saturn)	138
PRIMAL RAGE (Playstation)	128
PSYCHIC DETECTIVE (Playstation)	132
HELLSHOCK (Playstation)	100
STREET FIGHTER THE MOVIE	
(Playstation)	142
TOY STORY	
(Super Nintendo, Megadrive)	106
WING COMMANDER 3 (Playstation)	120
WIPEOUT (Saturn)	126

NOUS REMERCIONS POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION

- LES MAGASINS: ADGG, CAPTAIN GAMES, DRAGON'S GAMES, ESPACE 3, ESPACE VIDEO, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, SAMOURAI, ULTIMA GAMES, VIDEO STORY
- ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS: FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN

TROMBINOSCOPE

8

Découvrez le premier trombinoscope interactif et gagnez le jeu officiel de votre choix sur la console de votre choix! Pour une fois, c'est nous qui allons rigoler...

LE JAPON EN DIRECT

10

Découvrez, ébahi, les premières images de Dragon ball GT, ainsi qu'un compte rendu complet du salon de l'arcade japonais, l'AOU. Ouvrez grand vos mirettes...



En plus des photos de Dragon Ball Hyper Dimension, le nouveau jeu SFC, Consoles+ vous offre les premières images du dernier dessin animé, Dragon Ball GT. Miam!

ARCADE

44

Voici (enfin!) le premier VRAI test complet de Killer Instinct 2 avec tous les coups spéciaux, Fatalités, Ultimate et autres Ultras. Marc s'est déchaîné!

NIOUZES

50

Dragon' Net est un jeu de cartes de rôles, Sega se lance dans le monde du PC, Konami crée un nouveau label, Vampire Hunter (Saturn) et Resident Evil (Playstation) arrivent... Enfin, j'ai pas la place de tout vous raconter ici.

PREVIEWS

57

Ça commence avec les mythiques Mortal Kombat 3 (Saturn) et Panzer Dragoon 2 (Saturn toujours) pour finir sur un Work In Progress de Syndicate Wars (Playstation). Qui a dit que les mois à venir seront pauvres en sorties officielles?

TIPS ET SOLUCES

64

Le Switch s'est fendu en huit (ça n'a pas été facile...) pour dénicher les tips inédits de Sega Rally, Virtua Fighter 2, Ridge Racer Revolution, Doom, j'en passe et des meilleurs. Tandis qu'Elvira a achevé le Donkey Kong 2 à 102%. Chapeau, m'ssieurs-dames...

ANIMÉ+

80

Outre un compte rendu du salon Planète Manga, l'ignoble Panda vous fait la totale sur les sorties de mangas et dessins animés du mois. Black Jack et consorts...

ZE CONSOLES+ TESTS OF ZE MONTH

92

On n'y croyait plus! Voilà que débarquent enfin Mario RPG (SFC), Magic Carpet (Playstation), Alien Trilogy (Playstation), Toy Story (SNES et MD), WipEout (Saturn)... Une pléiade de nouveaux titres qui vont faire exploser vos consoles favorites (et les nôtres, pas vrai, Switch?).

On vous l'annonçait en exclusivité il y a quelques mois déjà, WipEout arrive sur Saturn. Alors, heu...?



SPEEDY GONZATEST

144

Le testeur le plus speedé de la rédaction persiste et signe les textes les plus concis du monde... C'est un peu court, jeune homme!

LES FOUDRES DE ZE

145

Les daubés n'ont qu'à bien se tenir: Ze célèbre son anniversaire, et ça va être leur fête. Heureusement, ce n'est qu'une fois l'an!

IMAGINA CUVÉE 96

146

On aurait aimé que ce salon vieillisse comme le bon vin, mais il n'en est rien. Le cru de cette année était un peu fadasse mais, comme toujours, les belles images étaient au rendez-vous.

COURRIER

156

Tel il est, tel il demeure. Bomboy, le roi des nains, se fait toujours un devoir de répondre à vos questions existentielles.

GRANDE ENQUÊTE!

Consoles+ enquête sur vous, oui, sur vous, ami(e) lecteur(ice). Jetez-vous sur la page 141, on vous a concocté avec amour un petit questionnaire pour tout savoir de vos goûts.



Salut, les consoleux ! Et si on parlait de la Nintendo 64, pour changer un peu? La dernière annonce de Nintendo confirme l'information que nous vous avons donnée dans le dernier numéro. Nous avions écrit que la N64 ne sortirait pas au Japon au mois d'avril, comme prévu, mais en juillet. En fait, c'est le 23 juin qu'elle devrait sortir... sous réserve d'un nouveau retard, bien entendu! Toutefois,

la sortie américaine reste fixée au mois de juillet et, en ce qui concerne la France, ce serait toujours pour octobre ou novembre. On peut dire qu'elle se sera fait attendre, la petite dernière de Nintendo! Enfin, chaque jour nous rapproche de sa sortie et je dois dire que je suis vraiment impatient de mettre la main dessus, surtout depuis que j'ai eu la chance de jouer un peu à Mario 64 lors du Shoshinkai. Si ce nouveau retard me met un peu les boules, je dois dire que je suis également contrarié par le petit nombre de jeux qui seront disponibles lors de la sortie de la machine... Trois, c'est carrément peu! D'accord, Mario 64 et Pilot Wings 64 ont l'air d'être des tops, mais le troisième jeu est un programme d'échecs... dont on peut franchement se demander ce qu'il vient faire sur une console 64 bits! Heureusement, il est permis d'espérer que d'autres jeux seront disponibles lors de la sortie française. Il est beaucoup question de Nintendo, ces temps-ci, et pas seulement à cause de la N64. En effet, une rumeur fait actuellement état du lancement d'une console portable couleur. Mais ne nous emballons pas, car cela fait déjà plus de deux ans que des rumeurs circulent à intervalles réguliers sur un tel projet. Et il est totalement impossible de vérifier cette information avec ces vilains cachottiers de chez Nintendo ! La seule chose dont on puisse être certain à ce sujet, c'est que Nintendo planche depuis longtemps sur un projet de Game Boy couleur. Mais Nintendo avait annoncé que ce projet n'aboutirait que si deux problèmes étaient résolus: la trop grande consommation de piles due à la couleur (les possesseurs de Game Gear en savent quelque chose...) et le prix, trop élevé, d'un écran couleur à cristaux liquides. Alors, Nintendo aurait-il résolu ces deux problèmes? Personnellement, je le souhaite, car je me verrais bien en train de voyager avec un Mario en couleur dans la poche... Mais je n'y crois pas trop.

A suivre....

Alain Huyghues-Lacour

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line de Consoles+, c'est sur le 3615 TCPLUS.

Avec Switch-Tips le mercredi, de 14 heures à 18 heures, et avec le Panda-Mangas, le vendredi de 14 heures à 18 heures. Mais la Hot-Line de Consoles+, c'est aussi des débats en direct, des PA, des concours... toujours sur le 3615 TCPLUS. Encore + de tips? Appelle le 36 68 00 64, et nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin. Encore + de jeux? Appelle le 36 68 05 20 et affronte les questions de la rédaction, pour un max de cadeaux. Encore + de copains? Appelle le 36 68 24 00, et fais-toi un max de potes, pour échanger des infos et parler jeu.

EDITO



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tel : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

Super Nintendo

BATMAN FOR EVER	249,00	NBA GIVE N GO	449,00
BREATH OF FIRE 2	449,00	NBA LIVE 96	399,00
DIRT RACER	249,00	NHL 96	399,00
DIRT TRAX FX	249,00	NHL QUATERBACK 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	PRIMAL RAGE	199,00
DOOM	399,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	449,00
EARTHWORM JIM II	399,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SPIDERMAN TV	249,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SUPER MARIO WORLD II	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	THEME PARK	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		THOMAS BIG HURT	299,00
SOCCER DE LUXE	449,00	TINTIN AU TIBET	449,00
KILLER INSTINCT	249,00	TOYS STORY	449,00
MEGAMAN X2	399,00	WEADONLORD	299,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	WRESTLEMANIA	399,00
MORTAL KOMBAT 3	479,00		



Promos

MICKEYMANIA	169,00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CHOPPLIFTER 3	199,00	NBA JAM TE	199,00
CLAYMATE	99,00	NFL QUATERBACK 95	199,00
FAFFY DUCK	99,00	PACK ATTACK	199,00
DEMOLITION MAN	199,00	PAGE MASTER	169,00
EQUINOX	149,00	PLOK	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PSG SOCCER	149,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	SAILOR MOON	99,00
GOOF TROOP	129,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
HAGANE	169,00	SHAO FU	199,00
HYPER VOLLEY BALL	199,00	STARGATE	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	STUNT RACE FX	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER BC KID	169,00
JUDGE DREDD	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER KICK OFF	99,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	149,00
LORD OF THE RING	199,00	TINY TOON	129,00
MARIO IS MISSING	99,00	VORTEX	99,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	WARLOCK	149,00
MEGAMAN X	199,00		

Megadrive

ADAMAS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	299,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHLPA 95 (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	389,00	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	349,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SPIROU (EUR)	399,00
SOCCER DE LUXE (EUR)	TEL	SPOT GOEST TO HOLLYWOOD (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	STREET RACER (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	349,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	349,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	429,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	299,00
NBA JAM T.E (EUR)	199,00	TOYS STORY (EUR)	399,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00	WRESTLEMANIA (EUR)	349,00

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
→ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M^e Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M^e Hôtel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

Super NES USA

→ SUPER NES USA	590 F
+ Prise périph + 1 manette	
CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	349,00
FINAL FANTASY 3	499,00
KILLER INSTINCT	199,00
ROBOTREK	299,00
SECRET OF EVERMORE	399,00

→ Promos	
KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	149,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 5 (AVVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVVENTURE 2)	599,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	599,00
SEIKEN DENSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00

690,00

Promos

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (aventure)	399,00
RAMNA 1/2 4	149,00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
- AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F
- AVEC DEUX JEUX USA OU JAP ACHETES : GRATUIT

Virtual Boy

VIRTUAL BOY	799,00
+ 1 JEU	
GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEBOKER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEU	1490 F
-----------------------------	--------

Jaguar

→ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH	590 F
BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00
CANNON FODDER	199,00
CHEEKERED FLAG II	199,00
CLUB DRIVE	99,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00
FLASH BACK	199,00
FLIP OUT	199,00
HOVER STRIKE	199,00
IRON SOLDIER	199,00
KASUMI NINJA	199,00
RAYMAN	299,00
SENSIBLE SOCCER	199,00
SYNDICATE	199,00
ULTRA VORTEX	199,00
VAL D'ISERE	199,00
ZOOL 2	199,00
HOOTIE	199,00
MANETTE	199,00

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

trombino interactif

Ce mois-ci, nous sommes fiers de vous présenter le tout premier Trombinoscope Interactif. Le principe est très simple. Sur la page de gauche, vous trouverez votre Trombino, auquel vous êtes maintenant accoutumé. Mais en regardant attentivement la page de droite, vous remarquerez que, bizarrement, les bulles ne comportent aucun texte. Ce n'est pas sale! C'est à vous d'imaginer ce qu'elles peuvent contenir. Remplissez correctement chacune des bulles en écrivant votre propre texte en lettres MAJUSCULES (majuscules) et envoyez votre œuvre à **Consoles+**, Concours Trombino, 92514 Boulogne Cedex. La rédaction décidera d'un vainqueur. L'heureux gagnant verra son œuvre publiée dans le prochain **Consoles+** et recevra un jeu de son choix sur la console de son choix. Humour, amour, pitreries, jeux de mots, de vilains, tout est permis sauf la vulgarité. Que le meilleur gagne!

Le Panda, qui avait disparu le mois dernier, fait une réapparition fracassante. Les testeurs de la rédaction n'en reviennent pas! Switch non plus... mais ça, c'est normal. Un mercredi matin comme les autres, donc, à la rédaction de **Consoles+**... La journée commence par la traditionnelle, et néanmoins nulle, blague de Niico:



10 h 03. Spy arrive à la rédaction, frais comme un gardon dans la Kro...



12 h 58. Spy, après avoir fait ses courses de la journée et après avoir avalé un petit Ricard avec René le boucher et Dédi le mécano, remonte à la rédaction.



tout à fait, Claire. Effectivement, je me trouve devant la porte d'entrée de la secte du grand Panda-ROM (Read Only Maniacs). Tous ce que je peux vous dire à l'instant où je vous parle, c'est qu'ici, tout est calme. Le grand Panda-ROM est dans ses appartements et se repose. Il est vrai que la nuit a été particulièrement difficile pour lui...

C'est simple. Panda a pris ses clés et ses clés et a quitté Paris. Ça, c'est la bonne nouvelle. La mauvaise, c'est qu'il s'est installé dans le sud de la France...

... et que là, avec deux, poses à lui, il a racheté une vieille maison pour servir d'église à sa nouvelle secte: le Panda-ROM

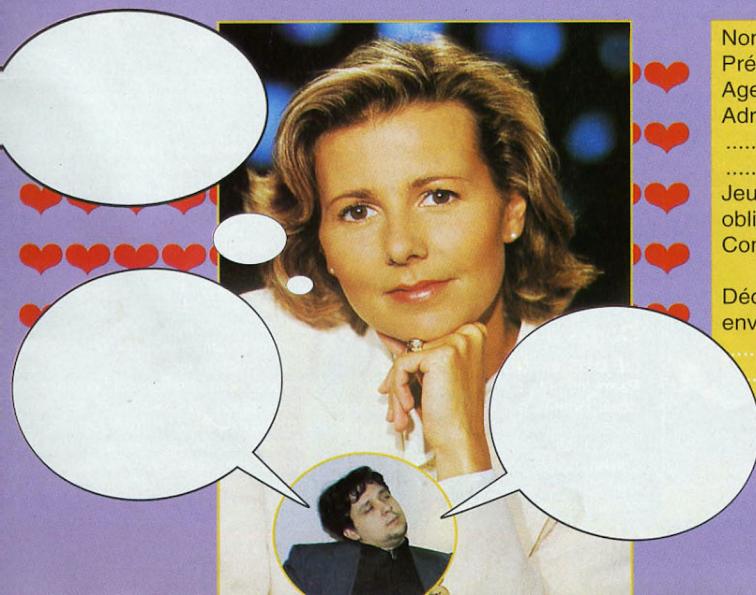
Merci, Stéphanie. Bien évidemment, si quelque chose se passe, vous reprendrez tout de suite l'antenne... - L'événement principal de ce journal, c'est aussi l'accident de madame Podzol. La brave femme s'est foulé la cheville en sortant son petit chien, Zoé, ce matin à 8 h 04 précisément...



... tout le petit village de Troudizque-les-Fleurs est en émoi. Nous attendons vos messages de soutien à Janine Podzol sur le 5615 code TFI. - En bref, un avion contenant 245 passagers s'est écrasé hier soir sur New York. Aucun survivant, la ville est en feu...



Switch arrive chez le Panda-ROM



Nom:.....

Prénom:.....

Age:.....

Adresse Complète:.....

Jeu choisi (version officielle obligatoirement):

Console de jeu:

Découpez soigneusement la page et envoyez-là dûment remplie à:

Consoles+, Concours Trombino,
92514 Boulogne Cedex

REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE

Dragon Ball Z de mourir!

Alors que Toriyama San a annoncé, il y a quelque temps déjà, sa décision de ne plus travailler sur de nouveaux épisodes de "Dragon Ball Z", les deux compères qui exploitent le filon DBZ depuis des années, la Toei Animation (qui réalise les animés inspirés du

manga) et Bandai (qui se charge des adaptations pour jeux vidéo) se hâtent de produire le plus grand nombre d'épisodes possible, pendant qu'il est encore temps. Il est dit que le citron sera pressé... jusqu'à la dernière goutte et jusqu'au dernier pépin!

Dragon Ball Z Hyper Dimension

Après les dernières versions pour les consoles 32 bits Saturn et PlayStation (versions présentées dans le Console+ 52), c'est au tour de la Super Famicom de recevoir l'attention de Bandai. Le scénario du jeu ne diffère pas tellement de ceux des épisodes précédents, et est toujours scrupuleusement basé sur le manga de Toriyama. Le joueur doit combattre dans huit endroits différents. Trois techniques de combat différentes, et variables selon les perso, peuvent être utilisées. La première, déjà incluse dans les épisodes précédents, porte le nom de "tsujō gijutsu", ce qui signifie "techniques normales".

Gotenkusu est encore en train de faire un de ses tours de passe-passe favoris.

La "kodanwasa" (technique des balles flashantes), déjà plus sérieuse, repose sur la projection de boules de feu ou d'énergie pure. Enfin, la dernière porte le nom de "3D wasa", ou technique 3D. C'est la principale nouveauté du jeu. Dans les versions précédentes de DBZ, les attaques et combats se déroulaient sur la même "ligne", en deux dimensions: les protagonistes ne pouvaient qu'avancer ou reculer, bondir dans les airs ou combattre au sol. Dans cette dernière version, durant les combats, les personnages sont vus sous plusieurs angles différents. Mais ce n'est pas l'angle de la caméra qui bouge, c'est le sprite, qui pivote sur lui-même, donnant une apparence 3D au jeu. De plus, à l'aide de l'ombre des personnages projetée sur le sol, les graphistes ont essayé d'accentuer l'effet de relief.

Corps à corps et projections à gogo

Parmi les autres nouveautés du jeu, les développeurs ont introduit un système appelé le Rush Battle System. Lorsque deux protagonistes livrent un combat au corps à corps, un halo jaune les entoure. Dès que celui-ci apparaît, on peut déclencher des attaques spéciales qui



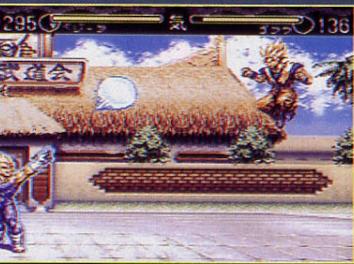
Le coup de derrière de Bu envoie Piccolo voir ailleurs s'il n'y est pas.

causent beaucoup plus de dommages. Troisième nouveauté, le "futobashiwasa" (ou technique de projection) permet de projeter un adversaire, et de l'éjecter proprement et rapidement au loin, horizontalement ou même verticalement. Si la projection se fait horizontalement, la caméra suit le corps du malheureux adversaire projeté, et l'écran scrolle automatiquement pour dévoiler le nouveau décor. En revanche, si la projection est une mise sur orbite, le décor scrolle automatiquement pour laisser place au ciel bleu et aux petits z'oiseaux. DBZ Hyper Dimension propose dix protagonistes, et pas des rigolos: Son Goku, Vegeta, Gotenkus, Bezito, Son Gohan, Piccolo, Freezer, Cell, Mister Bu et Super Bu.



n'en finit plus

Durant une des séquences d'animation du jeu, Mister Bu plane dans les airs.



Vegeta en veut à Goku! Après lui avoir explosé un genou, et alors que le pauvre Goku se réfugie dans les airs pour échapper aux assauts de l'excité, il le canarde à distance. Puis Vegeta décide d'aller régler cette affaire entre sayajins, dans les airs.



Bu, qui ne peut rien faire comme tout le monde, passe à l'attaque sous la forme d'une petite boule de chewing-gum, qui grossit et reprend sa forme initiale pour asséner un bon coup à son adversaire.

LE JAPON EN DIRECT



Vegeta se concentre, et fait finalement apparaître son prochain adversaire.



Bu apparaît sous la forme d'un nuage rose, puis s'énerve et convoque Goku.

Dragon Ball GT

En ce moment, sur le petit écran nippon (dans l'émission "Fuji Telebi", tous les mercredis à 19 heures, pour être plus précis!) passe le nouvel anime de la Toei. L'histoire, comme d'habitude, est assez tortueuse, mais voici un court résumé des derniers épisodes. Les Black Dragon Ball ont eu un effet inattendu sur Goku: il est retourné en enfance! Mais le problème de base qui avait déclenché la recherche des Black Dragon Ball reste entier: la planète Terre est condamnée à moyen terme. La seule solution consiste à partir rechercher d'autres Dragon Ball, éparpillées à travers tout l'univers. Trunks, Goku et le petit Pan partent dans une capsule-fusée à la recherche de sept Dragon Ball.

Mais un problème mécanique oblige Goku et ses compagnons à se poser sur la

planète Imeka. Là, ils découvrent une race particulièrement vénale. Le roi, Dongya, s'empare de leur vaisseau, qu'il espère bien revendre à Goku. Celui-ci rend une visite au roi. Après avoir réussi à pénétrer jusqu'à la pièce où se trouve

Dongya, malgré les divers pièges qui parsèment le château

pour détourner les voleurs, il récupère son bien. Mais la fusée est toujours cassée, et nos trois compagnons doivent se procurer des pièces de rechange pour la réparer. De plus, le roi, furieux de s'être fait ainsi dérober le vaisseau qu'il avait confisqué, a mis la tête de Goku à prix...

Voilà, vous en savez maintenant autant que moi... pour le moment, parce que, moi, la semaine prochaine, je verrai la suite (nyark! nyark!). Alors qu'il vous faudra attendre que la vétérante d'ABC

Prod. daigne diffuser le dessin animé, et encore dans une version préalablement amputée et édulcorée pour mieux répondre aux exigences de la télévision française... Bah, que voulez-vous? Il faut bien que votre dévoué correspondant au Japon ait droit à quelques compensations, dans cet archipel de fous où l'on se fait secouer tous les trois jours par un tremblement de terre, noyer une fois tous les six mois par les tsunamis et empoisonner deux fois par jour par les sushis au natto! Enfin, il n'y a pas de sot métier...



LE JAPON EN DIRECT



Donpachi

ATLUS/SATURN

26 avril
au Japon

Atlas a adapté un de ses shoot'em up 2D, tout ce qu'il y a de plus classique, sorti en arcade il y a déjà quelque temps. Rien d'extraordinaire, donc, mais un titre cuisiné avec amour par de vrais joueurs, qui savent, comme vous et moi, la frustration que l'on ressent à se faire descendre en flammes pour la énième fois devant le même boss, et connaissent l'ivresse que peut procurer un shoot'em up lorsque, équipé de toutes les armes à leur puissance maximale, on dégomme l'adversaire avant même que les sprites n'aient le temps de finir d'apparaître en haut de l'écran. Ils n'ignorent pas non plus la cruelle déception du joueur malchanceux qui, pour s'être fait toucher une toute petite fois par mégarde, se retrouve avec les armes minimales de départ! Résultat: le magazine japonais de jeux d'arcade "Gamest" a décerné neuf mois de suite à Donpachi le titre de meilleur shoot-them-up!

Donpachi comprend cinq niveaux. Après avoir sélectionné votre jet parmi trois appareils, vous allez devoir survoler les plaines et les campagnes, pour laminer les rangs adverses, et accessoirement venger les veuves et les orphelins. Pas de surprises donc au niveau du scénario, ni ailleurs: items, bonus, boss... Les grands classiques sont au rendez-vous! Le CD-Rom comprend deux modes. Dans le premier, les points sont accordés au joueur en fonction du nombre d'adversaires qu'il abat et des bonus qu'il collecte. Dans le mode GP (Gate Point), le joueur doit prendre un itinéraire bien particulier pour collecter le nombre maximum de points. Seule nouveauté par rapport à la version arcade, Donpachi sur Saturn permet au joueur de retrouver l'apparence exacte de l'écran du coin-up (c'est-à-dire avec un écran de jeu légèrement rétréci) ou bien de jouer en mode Saturn, avec un écran plus large.



C'est le genre d'arguments qu'il faut pour les boss de fin de niveau.



Entre les batteries antiaériennes et les blindés cachés dans le hangar, c'est la fête au village!



Au sol, les étoiles de couleur sont des items à collecter.



"Ad nutum", butez l'adversaire!

PRÊT POUR DE NOUVELLES GEX PÉRIENCES ?



GEX

"C'est l'apothéose ! Un jeu de plate-forme pour tous les âges, à posséder absolument"
(PLAYER ONE : 95%)

HIT CD CONSOLES : "Un jeu à ne laisser passer sous aucun prétexte !"



THE HORDE

(Version française intégrale)

"Un titre incontournable"

(PLAYER ONE : 90%)

"Aujourd'hui la Saturn peut se targuer de posséder à son tour cette petite merveille"

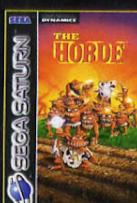
(CD CONSOLES)



TITAN WARS

"L'animation est très fluide, mais surtout très rapide.
Préparez-vous à salement en baver" (PLAYMAG)

"En matière de shoot'em up, Titan Wars se place sans conteste parmi les meilleurs sur la 32 bits de Sega" (CONSOLES + : 91%)



TITAN WARS
disponible sur
 en juillet 96

**CRYSTAL
DYNAMICS**

DISTRIBUÉ PAR

**BMG
INTERACTIVE**

GEX sur PlayStation est distribué par



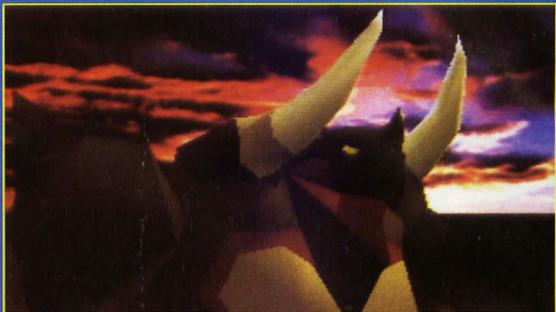
Final Fantasy VII

Le mois dernier, Consoles+ vous révélait que Square avait brusquement dit... adieu à Nintendo, après plusieurs années de bons et loyaux services. Final Fantasy VII, initialement prévu sur N64, verra donc le jour sur Playstation. Mais, du coup, sa sortie est retardée.

Votre équipe se compose de trois aventuriers. Cloud, qui n'était qu'un enfant dans FF VI, est devenu un adolescent fringant, qui manie une rapière aussi grande que lui! Aerith est, elle, armée d'un bâton. C'est la sorcière du groupe. Enfin, Barret est une sorte de géant patibulaire, qui possède la particularité cocasse de s'être fait greffer à la place de la main droite une mitrailleuse lourde à six tubes. Square, comme à son habitude, ne distribue qu'au compte-gouttes les informations sur son prochain titre afin que les magazines en parlent le plus longtemps possible! Cependant, on sait déjà que l'équipe des trois aventuriers est baptisée "Abalanchi". Leur quête consisterait à découvrir, et à mettre hors d'état de nuire, Makolo, la cause de tous les malheurs et monstres qui sont légion dans le coin. Il se pourrait que le fameux Makolo en question ne soit autre qu'une machine.

Une Fantasy très gourmande...

Si, telle la carpe, Square s'enveloppe dans un mystère mutet, les courtes démos qui ont été dévoilées donnent quelques éléments d'information. Le jeu se déroule désormais en 3D. Les héros, ainsi que les sales bêtes, ont été modélisés en 3D, et sont rendus avec un Gouraud Shading proche de celui que l'on trouve dans Toshinden, par exemple. Certains détails sont mappés sur les polygones, comme un tatouage sur le bras gauche de Barret. Les scènes où les héros se déplacent, et où les décors précalculés n'ont pas à être animés en temps réel, sont beaucoup plus fouillées, avec de superbes effets de lumière. Conséquence prévisible: cette quantité faramineuse de données graphiques et sonores ne tient pas sur un CD. Qu'à cela ne tienne, FF VII sera commercialisé sur deux CD! Le même problème se pose pour les sauvegardes. Vu la quantité d'informations à sauvegarder, la Memory Card ne suffit plus à la tâche.



Le coucher de soleil est magnifique. Mais avant de l'admirer, débarrassez-vous donc du gros-truc-pas-commode-avec-deux-cornes-sur-la-tête: il fait de l'ombre!

VENI, VIDI, VICI

Il est possible d'observer une même scène à travers les yeux de chacun des trois personnages de votre équipe.



Aerith, la sorcière, se trouve à la gauche de Barret...

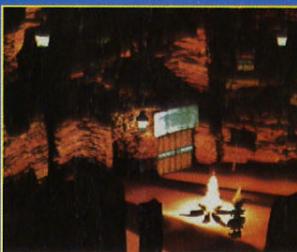


... et à la droite de Cloud.





Mélange de Moyen Âge et de high-tech, l'univers de FF VII est surprenant.



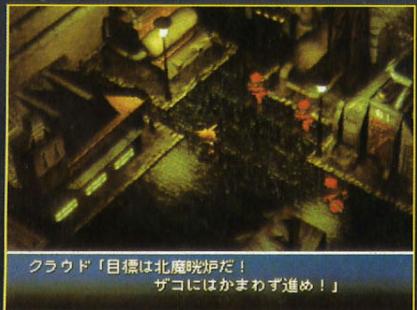
Les sources de lumière et les éclairages contribuent fortement à l'ambiance.

Il semblerait que Square travaille avec Sony à deux types de solution. Soit il sera possible de sauvegarder les données sur deux Memory Card, soit Sony mettrait sur le marché, à l'occasion de la sortie de FF VII, une Memory Card d'une capacité supérieure.

Faut que ça saigne...

Le système de combat n'a pas changé depuis FF IV. Mais le principe des tours inclut désormais certaines contraintes, puisque le joueur doit prendre ses décisions en un minimum de temps. Les héros ont chacun une jauge Limit, et doivent agir avant que celle-ci, à la manière d'un sablier, soit vide. Sans quoi l'ordinateur saute son tour, et c'est l'un des adversaires qui passe à l'attaque. Lorsque l'équipe d'aventuriers tombe nez à nez avec un groupe de Pas-Beaux, le combat s'engage en temps réel. Une fois l'attaque choisie, on voit les protagonistes en 3D porter les coups: les épées fendent l'air, la sulfateuse de Barret crache ses pilules, le bâton d'Aerith s'abat sur les crânes... Et les ennemis, également animés en 3D, ne se gênent pas pour riposter: Balamut, croisement entre un dragon et une chauve-souris, fond sur son adversaire pour lui pomper des points de vie, Libaya-san le reptile se faufile entre ses jambes avec une aisance étonnante...

Le jeu laisse la possibilité de voir la scène à travers les yeux de n'importe lequel des protagonistes. Mais, hélas, Square s'obstine à réservé un quart de l'écran à l'affichage d'informations concernant la petite santé des héros, et celles de leurs adversaires.



Vous venez de déboucher à ce croisement, et trois silhouettes rouges s'approchent de vous... Vous allez bientôt basculer en mode Combat.



Les forces en présence.



Tous les décors ont été réalisés en images de synthèse.



Cloud 「勘違いするな。お前達アバランチにも興味はない。俺は今回の報酬をきっちりもらって次の巻を探さす。」

FF VII se déroule aussi bien en extérieur qu'en intérieur.



La gestion des combats exige de rester vif et d'avoir de promptes réactions.



Le glaive de Cloud est presque deux fois plus grand que lui!

Kowloon's Gate

Kowloon's Gate, le petit dernier de Sony Music Entertainment, poursuit lentement mais sûrement son développement. On commence à avoir une idée plus précise de ce à quoi va ressembler ce CD-Rom assez novateur.



Onsoles+, dans son infinie bonté et sa grande mansuétude, vous avait déjà présenté en exclusivité dans son numéro 47, les premières réalisations graphiques et les recherches des personnages et des décors de Kowloon's Gate. Visuellement impressionnant, ce titre ressemblait davantage à une magnifique démo en images de synthèse qu'à un véritable jeu. Désormais, les développeurs ont avancé à ce point le projet qu'il est possible de commencer à jouer, et de découvrir un système original.

En 1997, l'année où Hong Kong doit être rétrocédée à la Chine, de curieux événements viennent troubler le quartier de Kowloon, l'un des plus sinistres de la ville-Etat. Un château sort de terre, et se dresse au milieu de Kowloon, mystérieux et menaçant. Les habitants du quartier commencent à parler de curieuses créatures... Le joueur incarne une jeune fille, Shao Hei, qui entreprend

d'élucider ce mystère. Le jeu se déroule à la fois dans le monde réel et dans un univers d'octets, via le KowloonNet, un vaste réseau informatique qui relie les différents points stratégiques du jeu.



Voici la jeune fille que vous incarnez.

que contiennent ces barils? Sont-ils dangereux? irradiés?

Mais Kowloon's Gate se déroule aussi dans une autre dimension: le temps. Effectivement, notre héroïne sera amenée, au fur et à mesure de son investigation, à voyager à travers plusieurs époques. Généralement, dans les jeux pour consoles 32 bits, les superbes images de synthèse ne sont là que pour agrémenter l'intro et les séquences cinématiques. La performance de

Kowloon's Gate est d'avoir trouvé le moyen de disposer en permanence de cette qualité d'image sans pour autant pénaliser la jouabilité. Le CD-Rom comprend en fait deux parties. La première consiste en des déplacements instantanés et impressionnantes, très importants dans ce type de jeu d'action/aventure. Puis, à certains endroits, et seulement si vous avez assez progressé, vous pouvez accéder aux donjons en 3D. Tout se déroule alors en 3D temps réel, un peu comme dans King's Field. C'est dans ces zones-là que vous affronterez les Pas-beaux. Vous pouvez aussi bien lever les yeux pour regarder le plafond qu'admirer vos orteils, l'animation reste fluide.

Trois CD-Rom, pour une parfaite fluidité

Les déplacements, les discussions avec les protagonistes, les phases d'exploration et de recherche d'objets se font dans la partie avec des décors en images de synthèse. Ces décors sont générés en temps réel par la console, et forcément limités par la puissance de calcul de la machine. Mais les effets de lumière, la richesse



SME/PLAYSTATION
N.C.

Le dédale des ruelles de

Kowloon est sordide et sinistre. Seul signe de vie, cette affiche pour un film à l'eau de rose chinois.

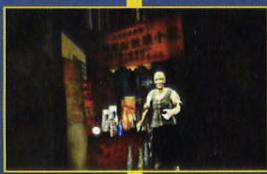
du rendu et la quantité de détails sont sans commune mesure, et le joueur n'est pas pénalisé par des temps de chargement insupportables. Une icône en bas de l'écran permet d'effectuer les actions et de se déplacer.

A côté d'elle apparaissent des flèches lorsqu'il est possible de se déplacer dans certaines directions. En cliquant dessus, se déroule alors une séquence animée de quelques secondes, durant laquelle on assiste à la scène à travers les yeux de l'héroïne. Cette dernière se déplace de façon très naturelle, se penchant légèrement pour négocier un virage, se baissant un peu pour éviter un obstacle... Du grand art!

Ces séquences animées, compressées au format JPEG, s'enchaînent au fur et à mesure des déplacements que choisit le joueur, généralement à un passage entre deux endroits où l'on pourra exécuter une action ou discuter avec un personnage. Et, compte tenu de la quantité et de la qualité des images, il n'est pas étonnant que le jeu tienne sur pas moins de trois CD-Rom!

SMOOOOOOOOTH!

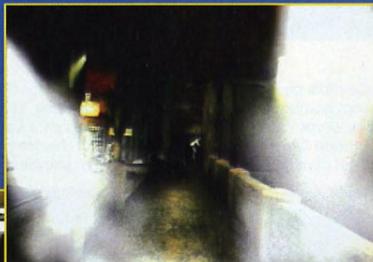
Après être entré dans une pièce, vous apercevez au fond quelqu'un à interroger. Vous vous dirigez vers lui, au cours d'une séquence animée très fluide. L'individu se met debout pendant que vous approchez. Une fois arrivé face à votre interlocuteur, des icônes apparaissent au bas de l'écran, vous donnant la possibilité de vous déplacer ou d'engager la conversation, au choix.



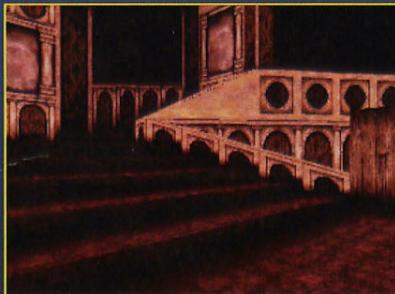
A votre passage, des jets de vapeur se déclenchent, gênant votre progression dans cette atmosphère irréelle.

**LE PROCHAIN...**

Sony Music Entertainment ne s'arrête pas sur ses lauriers. Une équipe de développeurs travaille déjà d'arrache-pied sur le titre qui succédera à Kowloon Gates.



La portail de Kowloon s'est entrouvert, et des trucs pas cool s'en échappent...



Dans les donjons, vous êtes libre de vos mouvements, et pouvez explorer et regarder dans n'importe quelle direction.

PETITE DISCUSSION ENTRE AMIS

Lorsque vous vous êtes approché de lui, il avait le dos tourné. Après s'être retourné, son visage apparaît en plus petit et en images de synthèse. De façon tout à fait classique, la conversation peut alors commencer.



Tokyorama

CD MUSIK

Ce mois-ci, les sorties de CD audio basés sur des musiques de jeux vidéo sont nombreuses avec Real Bout, Skull Fang, Gun Hazard, Henry Explorers (ou Crypt Killer), Dragon Quest VI et Bahamut Lagoon. La bande sonore de Dragon Quest VI, enregistrée avec l'orchestre philharmonique de Londres, s'est pour le moment vendue à 13 000 exemplaires!



LA CHAUSSETTE DE SONY

Il ne s'agit pas simplement d'une bête chaussette à l'effigie de Sony. Cette chaussette évoque quelque chose de plus précis pour n'importe quel Japonais. Et si vous êtes sage ce mois-ci, je vous le raconterai peut-être le mois prochain...



LA KID'S GEAR: UN CLONE DE LA GAME GEAR



Si Sega semble avoir rangé au fin fond d'un placard le projet Nomad (Megadrive portable), à cause de la faible durée de vie de sa console 16 bits, la firme s'apprête à lancer une nouvelle Game Gear. La Kid's Gear, une Game Gear recarrrossée, est commercialisée depuis le 29 mars au prix de 14 800 yen (environ 750 francs). Elle est livrée avec un jeu (Mini Virtua Fighter), et chaque carte de jeu sera commercialisée 4 800 yen (environ 250 francs). VF Mini est un classique jeu de combat en 2D, qui reprend les huit principaux protagonistes de VF, et ne présente que peu d'intérêt.

N64, ÉPISODE 2368

D'après la dernière rumeur en date, la N64 pourrait être commercialisée à la fin du mois de juin au Japon, avec trois jeux: Mario 64, Pilotwings 64 et une simulation de "shogi" (nom donné aux échecs japonais). En attendant la prochaine contre-rumeur...

APPÉTISSANT PUYO PUYO

Puyo Puyo, un jeu que d'aucuns considèrent comme la seule légitime septième merveille du monde – à la place du palais de lumière d'Alexandre –, est aussi, si ce n'est plus, populaire au Japon. On trouve même des chocolats à l'effigie des petits Shlourfs de Puyo Puyo.



MATCH SATURN/SEGA

Les ventes des 32 bits du mois de janvier illustrent bien la rivalité Playstation/Saturn. Les deux machines sont au coude à coude! Si la Playstation occupe trois places du podium, les ventes de softs Saturn sont plus importantes en nombre.

Le classement des meilleures ventes donne:

- 1 • Saturn avec SF Alpha (Capcom)
- 2 • Playstation avec Super Robot (Banpresto)
- 3 • Saturn avec Guardian Heroes (Sega)
- 4 • Playstation avec Policenauts (Konami)
- 5 • Playstation avec SF o (Capcom)



NINTENDO PRÉPARE L'APRÈS VIRTUA BOY

La firme du petit père Mario serait en train d'étudier plusieurs consoles qui remplaceraient à terme la Game Boy. Le projet qui paraît le plus avancé consiste en une console portable dotée d'un processeur RISC 32 bits et d'un écran couleur. Une Game Boy couleur, avec des capacités 3D? J'achète! Mais Nintendo ne prendrait pas de décision finale avant la fin de l'année, pour une sortie prévue pour le début de l'année prochaine.

LA CONSOLE NAMCO?

NEC vient de réaliser une nouvelle puce, le Power VR, en collaboration avec VideoLogic. Cette puce permet d'afficher des images en 3D temps réel de façon très performante. Principale raison pour laquelle le chip a été développé, la possibilité de proposer des cartes graphiques accélératrices puissantes et peu chères pour les ordinateurs et compatibles PC sous Windows. NEC lancera cet été une version de cet accélérateur graphique pour les bus PCI, qui équipent déjà un certain nombre de micro-ordinateurs, dont les nouveaux Power Mac. Mais d'après certaines rumeurs, le projet cacherait d'autres ramifications. Ainsi, Namco serait en train d'étudier la possibilité de pénétrer le marché des consoles grand public, en proposant une machine basée sur cette puce, et qui serait spécialisée dans l'animation 3D en temps réel. La puce équipera également la prochaine génération de machines d'arcade de Namco, qui succéderont bientôt au Modèle 22. D'autres sociétés de développement (ArtDink, Koei, Virtuality et Hudson) ont déjà signé des accords de développement.



NOUVELLE SATURN

Sega va sortir une nouvelle Saturn. Mais il semble qu'il ne s'agisse que d'une baisse de prix déguisée, comme ce fut le cas pour la nouvelle Playstation en son temps. Elle n'offrirait rien de nouveau, à part son look, ou plutôt une nouvelle couleur de plastique! Eh oui, pour justifier une nouvelle baisse de prix, on sort un modèle à l'aspect différent, pour que les consommateurs qui viennent d'acheter l'ancien modèle plein pot aient un peu moins l'impression de s'être fait arnaquer. Le nouveau prix devrait tourner autour de 19 000 yen (environ 1 000 francs).



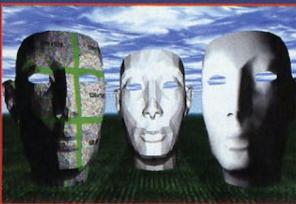
SONY S'ALIGNÉ

Jusqu'à présent, c'était Sony qui menait la danse. C'était Sony qui baissait les prix de sa Playstation, obligeant Sega à faire de même pour rester dans la course. Mais il semble cette fois-ci que c'est Sega mène la danse. Sony aurait décidé de s'aligner sur son archi-rival, et même de descendre encore un peu plus le prix de sa Playstation (100 francs de moins environ) par rapport au prix de la nouvelle Saturn (1 000 francs environ). D'après de nombreux observateurs, et malgré les millions d'exemplaires que les uns et les autres ont produits, avec un tel prix, les deux constructeurs sont près de vendre à perte leurs consoles!



TOSHINDEN 2 SUR SATURN

Takara aurait pris la décision de développer Toshinden 2 sur Saturn.



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (0) 20 90 72 22 - Fax : (0) 20 90 72 23

Révolutionnaire !!!



Pour PLAYSTATION
compatible avec :

Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Wipeout Air Combat
Cybersled ...

549 F
seulement !!!

ESPACE 3

games

Bon de commande à envoyer à :

Espace 3 VPC - Rue de la Voyerie
Centre de Gros n°1 - 59818 LESQUIN
Tél. : 20 90 72 22 - Fax : 20 90 72 23
toutes les commandes sont livrées par Colissimo.
Chèques à l'ordre d'Espace3VPC

Frais de port : 60 F (CEE DOM TOM : 90)

Mode de règlement : Chèque bancaire Contre remboursement (+35F)

Carte bancaire n°

Date de validité :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Tél. :

Signature (des parents pour les mineurs) :

Arc the Lad II

Dès la conception d'Arc the Lad, Sony Computer Entertainment avait prévu de réaliser une suite. Les premiers éléments graphiques de celle-ci viennent d'être communiqués par SCE. Il ne reste plus qu'à espérer que Arc II sera de même qualité que l'épisode précédent, en offrant un intérêt et une durée de vie meilleures.

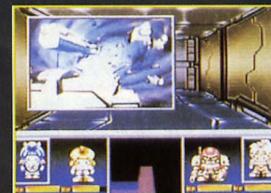
Cette nouvelle version comporte, au dire de l'éditeur, un nombre accru de séquences cinématiques. Cette fois-ci, le jeu met en scène de nouveaux personnages. Elk ressemble à un Navajo, revu et corrigé par un designer nippon. L'héroïne s'appelle Lisa, et, en maîtresse femme, manie le fouet comme pas un. Les deux personnages, pour se déplacer, disposent d'un dirigeable motorisé des plus pratiques pour continuer la mission qui leur était déjà fixée dans le premier épisode: sauver le monde.

C'est quand même plus sympa qu'une roulette ou qu'un chariot à bœuf.



SCE ferait mieux de sortir Arc II bien avant Final Fantasy VII s'il veut en vendre quelques exemplaires!

Autre "suite" que SCE devrait commercialiser cette année, Crime Crackers II reprend le principe de base de l'épisode précédent (labyrinthe à explorer, jeu de rôles/action). Un certain nombre de nouveautés sont apparues. La surface de jeu ne remplit toujours que les trois quarts de l'écran, mais les policiers de la Galaxie sont au nombre de quatre désormais. Une fenêtre au centre affiche une carte en 3D au fur et à mesure que vous parcourrez les lieux. Deux des quatre personnages sont en tête du groupe, ce qui vous permet d'utiliser deux armes différentes. Les parties dans les donjons sont plus retorses, avec des interrupteurs partout et des parties de tir en 3D. Le jeu est de fait beaucoup plus complexe, avec notamment plusieurs fins et scénarios possibles, qui s'entremêlent.



Les quatre membres de la Galaxy Police en pleine enquête.



Les séquences animées sont assez fréquentes dans Arc II.



Les décors sont toujours aussi détaillés et réussis.

Crime Crackers II



C'est le moment de pêcher ce que vous avez de plus puissant dans votre arsenal.



Ce samouraï-robot est une des (mauvaises) rencontres que vous serez amené à faire.

AOU 96

L'arcade made in Tokyo

C'est dans une lointaine banlieue de Tokyo, et sur des kilomètres carrés, que l'AOU présente pendant trois jours à l'ensemble de la profession du jeu vidéo les nouveautés en matière de coin-up.

Parmi les tendances de la saison 96, on a pu constater la victoire de la 3D dans les jeux de combat. Après la distribution de Toshinden 2 (jeu développé non pas par Capcom, mais par Tam Soft), Capcom, avec Star Gladiator, a définitivement choisi le camp des éditeurs qui proposent des jeux de baston 3D en arcade. Autre signe qu'il devient difficile de vendre des jeux de combat sans polygones animés en temps réel: des constructeurs plus modestes commencent à s'y mettre, et le Dead or Alive de Tecmo en est la preuve éclatante. Seul SNK, occupé par la mise au point de sa nouvelle carte 64 bits, ne se joint pas encore à la danse, bien qu'il ait déjà incorporé dans son dernier jeu, Art of Fighting, des concepts directement issus du monde 3D.

Le shoot'em up contre-attaque

Autre tendance, le retour des shoot-em-up, solides mais sans innovations transcendentales. Mais les éditeurs ont plutôt versé dans la réalisation de suites que dans la création de nouveaux jeux. Enfin, ce sont

toujours les Anglais qui surfent sur la vague de la Réalité virtuelle ludique: malgré des recherches chez tous les constructeurs nippons, pas un pixel de RV n'était montré.

Mais l'événement principal du salon était sans conteste la présentation de Virtua Fighter 3. Avec ce jeu fabuleux, et l'absence de titre d'exception chez ses concurrents, Sega faisait figure de star incontestée de l'arcade. Même

Comme tous les ans au Japon, à la fin du mois de février, les saumons se mettent à gambader à contre-courant dans les rivières d'Hokaido, et tous les Japonais se préparent à célébrer le début du printemps sous les cerisiers en fleur. Mais, surtout, l'heure du pèlerinage à la Mecque du jeu d'arcade a sonné: l'AOU, le salon des professionnels du jeu d'arcade, ouvre ses portes aux visiteurs.

LE JAPON EN DIRECT

Namco, son concurrent direct, semblait marquer le pas, ne paraissant pas avoir les moyens de rattraper Sega.



SEGA



A tout seigneur, tout honneur, la démo, même limitée, de VF 3 valait bien, à elle seule, le déplacement. Le jeu semble reprendre exactement le même principe que les versions précédentes: des experts en arts martiaux s'affrontent, toujours à mains nues, dans des aires closes. L'innovation, c'est la nouvelle carte logique du jeu vidéo: le Modèle 3 (voir encadré). Sa puissance permet en effet un réalisme graphique encore meilleur que celui de VF 2.

L'AOU 96, en un mot, c'était le salon Sega! A côté des nouveaux titres de l'AM 2 (Sega Sonic et Virtua Fighter Kids) et de ceux de l'AM 3, l'attraction qui a drainé des dizaines de milliers de personnes était la présentation de Virtua Fighter 3. Sur le salon, toutes les nouveautés de Sega avaient été conçues en 3D, démontrant la maîtrise des programmeurs de la firme en ce domaine.

Virtua Fighter 3

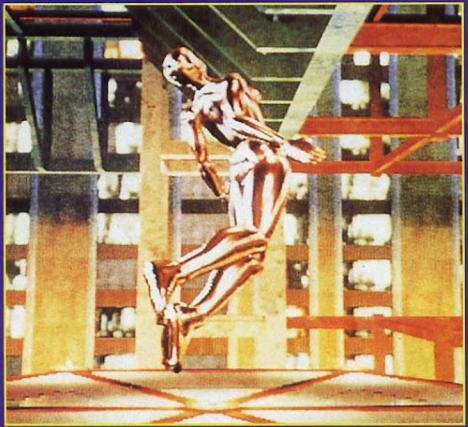
Ainsi, la représentation des corps et des vêtements est époustouflante, offrant une profusion de détails grâce à l'utilisation d'un nombre accru de polygones, et permettant des animations encore plus fluides. L'animation des visages en a énormément bénéficié. Désormais, plus question d'un simple placage de texture, mais de dizaines de polygones



Dural en garde.



Parmi les personnages terminés pour ce volet, on trouve Lau en première place.



Dans cette séquence, Dural exécute un saut périlleux arrière. Pendant son saut, Dural flotte dans l'air comme un cosmonaute dans l'espace.



Dural, dans son nouvel habit de lumière (merci, Alias!), est assez proche du vilain robot de Terminator 2.

••• animés en temps réel: les yeux bougent, les pupilles suivent l'adversaire, les lèvres s'animent pour un sourire ou un rictus, les muscles se contractent avant un effort ou un mouvement, les torse se soulèvent imperceptiblement au rythme des respirations... Il semble que VF 3 dispose de davantage d'angles de vue, le jeu passant sans cesse d'une "caméra" à l'autre. Sega a réussi à faire un saut qualitatif entre le Modèle 2 et le 3, aussi important que celui qu'il avait fait entre VF et VF 2! En un mot, le Modèle 3 est trois fois plus puissant que le Modèle 2 (de VF 2)! Chapeau bas devant la qualité de la démo/jeu présentée, résultat du travail des programmeurs de l'AM 2 et des ingénieurs américains de Loocked Martin. La cuvée Sega 96 promet d'être chaude!



Non seulement les pupilles des combattants sont animées, mais la bouche et les sourcils le sont aussi.



Les visages ont fait l'objet d'un travail extraordinaire. Ici, Lau suit sa main droite des yeux, pendant qu'il effectue un toulou (kung fu).



Les textures, que ce soit celles du mur dans le fond ou du vêtement de soie de Lau, sont encore plus réalistes qu'auparavant

MODÈLE 3: L'ÉTAT DE L'ART!

- CPU Power PC 603e (et peut-être, dans la version définitive, le 603 ev)
RISC 32 bits
- GRAPHISMES 496x384 ou 640x480 en 16,7 millions de couleurs (32 bits)
Capacités 3D Calcul de 1 million de polygones/seconde
60 millions de pixels rendus par seconde
Textures couleurs 32 bits, calculées par la méthode d'interpolation trilinéaire. Perspective texture mapping
Gouraud Shading d'excellente qualité (High Specular)
Z-Buffer
Anti-aliasing multicouche sur les textures et les angles
Illumination (4 spots, Pin Spot, Parallel Light)
Effets spéciaux (brouillard, 32 niveaux de transparence...)
- SON 68000 à 44,7 Mhz, 16 bits, 64 voies, 4 canaux

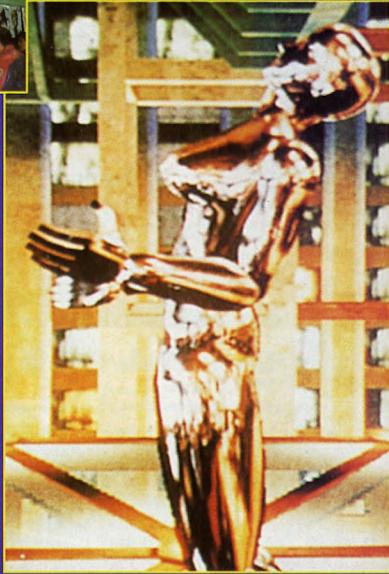
L'ATTRACTION DE L'AOU

Sega passait en boucle une démo de quelques minutes de Virtua Fighter 3. On y voyait un des deux nouveaux personnages, Umenokou Jiaoi, une femme maître d'aïkido, effectuer en kimono une danse nippone traditionnelle, puis esquiver une série d'attaques. L'autre personnage féminin n'a toujours pas été présenté, et, selon une source interne à Sega, serait une ninjette. Certains niveaux se déroulaient sur une île déserte, d'autres dans un paysage enneigé du Japon. Sega semble avoir utilisé les derniers outils logiciels de WaveFront et d'Alias, car l'animation des particules est excellente: cheveux, feuille mortes, neige ou poussière...). Parmi les autres niveaux dévoilés, on pouvait voir un temple chinois, une station de métro et un immeuble en construction, au plancher translucide! On pouvait également admirer une séquence de combat avec Dural en vedette, qui bénéficiait d'un morphing étonnant. Sega, pour prouver la véracité de son jeu, a permis à quelques rares élus de jouer au seul niveau jouable (dans l'immeuble en construction) avec deux personnages sélectionnables (Dural contre Jacky)! D'après des ingénieurs de Sega, toute la démo qu'on a pu voir provient bien de la carte Modèle 3, mais cette dernière serait loin d'être terminée! Autrement dit, la sortie de VF 3 n'est pas pour demain. Diverses modifications seront certainement apportées durant le développement. Mais l'avenir de Sega en matière d'arcade s'annonce radieux, tout comme celui de la Saturn 2, car Sega aurait demandé à Loocked Martin, qui a concu le chip graphique du Modèle 3, de travailler à l'élaboration d'une version moins chère d'une éventuelle Saturn 2.

Sega avait même organisé une "CosPlay" à l'occasion de la présentation de VF 3.



Une foule incroyable se massait devant les quatre malheureux écrans de télé qui passaient en boucle une vidéo de démo de VF 3



Ah! Je ris de me voir si belle en ce miroir...

SEGA

Last Bronx

Last Bronx est le nouveau jeu de baston de l'AM 3. Un peu dans le même style graphique que Vipers Fighter, il offre pour principale caractéristique de mettre en scène des combats de rue. Les participants sont équipés d'armes blanches (nunchakus, batte de base-ball...). Le jeu n'était pas officiellement présenté lors de l'AOU, car Sega a estimé qu'il y avait déjà assez de jeux de baston, et demandé à l'AM 3 de retarder sa présentation.



L'une des originalités de Last Bronx est de mettre à la disposition de chaque combattant une arme blanche. Il y en a pour tous les goûts!



Dans le fond, l'immeuble "109" représente un bâtiment de Shibuya, l'un des quartiers les plus animés de la capitale nipponne.



Ça se bastonne
sec dans le
parking désert.



Si vous aimez le combat de rue, les coups vicieux et l'absence de règles, Last Bronx va vous combler.



Cette simulation de l'AM 3 reprend les dix épreuves athlétiques du décathlon. Grâce à des commandes extrêmement simplifiées, il suffit de trouver le bon rythme pour réaliser un score honorable. Scènes en 3D sous tous les angles et fonction Playback sont incluses. Le jeu a été développé sur la Titan (ST-V), et il est probable qu'il sera bientôt converti sur Saturn.



Si, si, il y en a qui sont prêts à claquer 10 francs dans un jeu d'ardade pour lancer un javelot!



Une des dix épreuves: la course d'obstacles.



Voici l'athlète que vous incarnez.

Sega Sonic

Avec 14 millions de cartouches Sonic vendues depuis sa sortie au Japon en 1991, il aurait été dommage pour Sega de ne pas profiter davantage de son héros. Voici donc un jeu de baston dont les combattants appartiennent à l'univers de Sonic, et bénéficient d'attaques spéciales et d'une garde qui prend la forme d'un champ de protection bleu ciel.

Sonic a déclenché sa garde, qui prend la forme d'un champ de protection bleu ciel.



Le premier niveau est directement inspiré du décor du premier épisode de la série sur Megadrive.



Splendide coup de tête de Knuckles sur Metal Sonic. Sous le choc, ce dernier laisse échapper des anneaux, qui, comme dans le Sonic original, doivent être collectés.

Virtua Fighter Kids

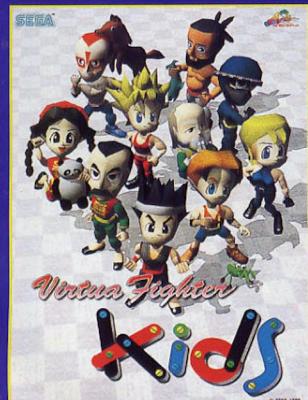
Virtua Fighter Kids a été brièvement présenté dans nos pages le mois dernier. Petit détail amusant: Sega, qui a passé un accord avec la société qui fabrique le Java Tea, s'est engagé à inclure dorénavant dans ses jeux quelques discrètes publicités pour ladite boisson. Le jeu, présenté au salon, était terminé, et, mis à part ses personnages à la bouille sympathique, est plutôt laid...



Sur le toit de l'immeuble, une auto-pub (AM 2) et une pub payante (Java Tea) se côtoient.



Java Tea, la boisson des champions!



Mais qu'est-ce que c'est violent, à cet âge-là!

Ça a beau se passer entre kids, ça bastonne dur!

LE JAPON EN DIRECT

LE JAPON EN DIRECT

SEGA

Ce jeu, dû à l'AM 3, est basé sur le même concept que la série des Virtua Cop: le joueur ne contrôle pas son déplacement, qui s'effectue automatiquement en images de synthèse, et ouvre le feu à chaque fois qu'un Pas-beau apparaît à l'écran. Cette fois-ci, vous vous déplacez en hélicoptère, le Gunblade, où vous servez de canonnier. Membre d'une section aérienne spéciale, vous êtes chargé, durant l'été 2005, de nettoyer le siège des Nations Unies, occupé par des terroristes. Sega continue sa croisade anti-violence, comme dans Virtua Cop. Ici, le stratagème consiste à dire que les terroristes sont des androides. La mitrailleuse lourde que vous utilisez, contrairement au flingue de Virtua Cop, n'est jamais à court de munitions. Vous pouvez utiliser les taxis abandonnés, les objets qui traînent, et aussi des grenades. Les androides sont "intelligents": ils évitent vos balles en galopant d'un bout de l'écran à l'autre. Le jeu comprend deux modes de difficulté, correspondant à deux missions différentes.

GUNBLADE

Special Air Assault Force

NY

Les cratères dans le sol ne sont pas dûs à des taupes, mais à vos capacités de tireur, discutables.



Bagnoles de flics, "cabs" jaunes: vous êtes bien dans Big Apple.

L'équipe de l'AM 3 s'est même rendue à New York pour effectuer des repérages, et ainsi recréer le décor de Manhattan.



Et un android de moins, qui disparaît en chaleur et lumière!



Faites exploser cette caisse, vous en servant comme d'une grenade de fortune.



Comme dans la série des Virtua Cop, une animation permet de repérer l'adversaire le plus dangereux.



NAMCO

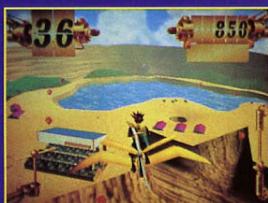
On dirait que Namco s'est fait largement distancer par Sega. Si Soul Edge est quasiment terminé, les quelques autres titres présentés n'étaient pas de taille à se mesurer à un Virtua Fighter 3 (même développé à 15%)! Il semble que Namco, après la mise au point du Modèle 22 qui concurrençait efficacement les Modèle 2 de Sega, se soit un peu endormi sur ses lauriers. Or la nouvelle génération de cartes d'arcade (comme le Modèle 3, qui sert de base à Virtua Fighter 3) rend les Modèles 22 de Namco légèrement obsolètes. Mais Namco n'a pas dit son dernier mot, et une nouvelle puce graphique devrait bientôt lui permettre de revenir dans la course. Mais avec quel retard sur Sega? Cela dépendra de la date à laquelle Sega aura terminé son Modèle 3, et sorti VF 3 dans les salles d'arcade...



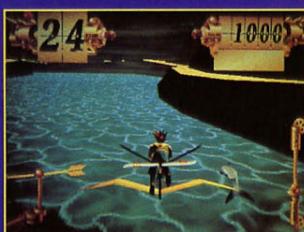
Vous attaquez la zone forestière.
Prenez garde à la cime des arbres!



Un gros ballon à aller percuter à babord.



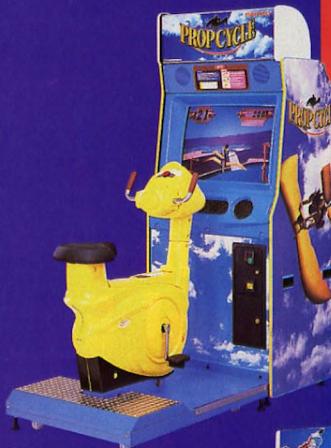
Il va falloir prendre des risques et vous lancer dans le rase-mottes, si vous voulez avoir une chance de percuter les ballons.



Dans ce tunnel à moitié inondé, des espèces de vers géants qui tournent sur eux-mêmes émergent de temps à autre et gênent votre progression.

Prop Cycle

Bien que technologiquement peu novateur, ce jeu est assez original. Le joueur pilote une sorte de "bicyclette volante": pour ne pas s'écraser au sol, il doit pédailler! Comme dans une course de voitures, chaque niveau est divisé en plusieurs zones qu'il faut parcourir en un temps minimum pour obtenir des secondes supplémentaires. Ce faisant, il faut collecter des points en explosant des montgolfières. Certains ballons fournissent également ces précieuses secondes de rab. Il y a de nombreux tunnels secrets, gorgés de ballons, et les conditions atmosphériques influent sur votre progression. Comme de bien entendu, les paysages sont en 3D temps réel.



Voici la planche mobile censée représenter votre "snow-board".

Alpine Surfer

Namco reprend le système de Alpine Racer, une course de ski en 3D qui place le joueur sur une plate-forme pivotante (laquelle reproduit assez fidèlement les mouvements des skis), et l'adapte au surf des neiges, sport très à la mode. La borne d'arcade propose deux parcours (Novice et Expert) et deux modes de jeu: Free Run et Gate Trial. Dans ce dernier, vous devez passer à travers une série de portes.



LE JAPON EN DIRECT

LE JAPON EN DIRECT

NAMCO



Les décors ne sont pas composés de textures plaquées sur de vagues parallélépipèdes: il s'agit de polygones très détaillées.

ACE DRIVER VICTORY LAP

Basé sur la série de courses de formule 1 Ace Driver, cette nouvelle version apporte deux innovations. Tout d'abord, un Championship Point Mode, dans lequel les joueurs sont notés en fonction de leurs performances: si celles-ci sont honorables, ils peuvent parti-

ciper aux courses suivantes. A la fin des trois courses est déclaré vainqueur celui qui a récolté le plus de points. La seconde nouveauté vient de l'apparition de deux nouveaux parcours, qui s'ajoutent au Stream Field Circuit du Ace Driver original.



Deux rétroviseurs permettent de surveiller la route. Il ne reste plus qu'à se munir d'un fusil à pompe, pour jouer les rois du bitume!



Visez (juste!) en dessous de la ceinture!



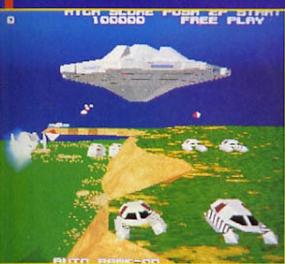
A voir les jeux de foot nippons, on a l'impression qu'il est d'une facilité enfantine de marquer un but avec une tête ou un retour. De quoi vous dégoûter des vrais matchs, où les joueurs marquent bêtement, en donnant un coup de pied dans le ballon!



Les joueurs sont illiputins mais ils se déplacent à la vitesse de la lumière.

Prime Goal Ex

Cette nouvelle simulation de foot est basée sur la J. League, la ligue de football nationale nipponne. Il est probable que Namco ne diffusera pas ce titre en dehors du Japon, ou tout du moins pas sans y apporter quelques modifications. Rien de nouveau sous le soleil des jeux de foot, si ce n'est une animation d'une fluidité impressionnante. Malheureusement, les joueurs en 3D ressemblent à des nains de jardin.



Un peu de 3D, histoire d'attirer le chaland.



Des décors en seize couleurs, certes, mais désespérément vides.

Xevious 3

On prend un jeu qui date de la préhistoire des coin-up, on le fait recolorier par des programmeurs débutants, et on balance ça en arcade... Il y aura toujours des nostalgiques pour y claquer leurs thunes! Après le Namco Classic Collection, voici venir un antique Xevious 3, vaguement enrichi de 3D, d'images de synthèse (en mode Attract uniquement) et de décors colorés, et doté d'un mode 2 joueurs. C'est faible... On aimerait mieux un Tekken 3!

DUNK MANIA

Simulation de basket-ball, Dunk Mania est le concurrent direct du Slam Dunk 2 de Konami. Les caméras sont animées en temps réel. A chaque fois qu'on marque, on progresse d'un niveau. Enfin, le jeu, très facile d'accès, comprend toute une série de mouvements spéciaux, comme les "All Oop", "Fake" et "Double Clutch". On peut y jouer à quatre, avec deux équipes de deux joueurs.



La texture plaquée sur les gradins, censée représenter les spectateurs, est magnifiquement ratée...

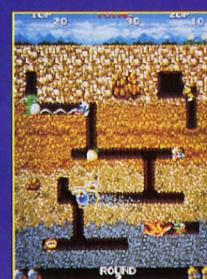
... mais, en revanche, le reflet sur le sol des spectateurs placés au premier plan est assez cool... Merci qui? Merci, le Modèle 11!

Namco Classic Collection Vol. 2

Au début des années 80, Namco était le plus important constructeur de jeux vidéo. Des titres tels que Pac Man (1980), Rally-X (1980) et Dig Dug (1982) ont fait sa renommée. Namco essaie de retrouver la magie de ses débuts, en déboussierant un peu ces trois jeux, en ajoutant quelques couleurs ou options par-ci, par-là... Pas très convaincant.



Pac Man revu au goût du jour. A l'époque, le jeu était en quatre couleurs, et pas question d'effets 3D!



On peut désormais jouer à deux à Dig Dug, mais cela vaut-il vraiment une pièce de 10 francs?

RESULTATS DU CONCOURS "LOADED"
ORGANISE PAR GREMLIN ET FUNSOFT

PARU DANS LE N°52 DE

CONSOLES 

DU 1^{ER} AU 15^{EME} LOT :
1 JEU "LOADED"

Cédric CHOPIN
62 360 Condette

Pierre MOUCHET
92 150 Suresnes

Julien LEBLANC
77 400 Gouvernes

Fabrice GUILLAUME
08 200 Sedan

Fabrice MICHAUD
13 012 Marseille

Nadine HAMILA
06 000 Nice

Jérémie CLAIN
44 600 St Nazaire

Claude PARAYRE
13 090 Aix en Provence

Christophe GRABIE
47 520 Le Passage

Ludovic DUVAL
29 480 Le Relecq Kerhun

Ngoc TUNG
92 290 Chatenay Malabry

Claude HOMER
57 420 Pouilly

Franck MOREAC
56 100 Lorient

Mr TOMASINI
93 100 Montreuil

François DESPREZ
91 570 Bièvres

DU 16^{EME} AU 30^{EME} LOT :
1 POLO BRODE

Martine CROQUET
86 110 Mirebeau

Antonio DIAZ
33 000 Bordeaux

Louis MADERA
86 000 Poitiers

Florian et Adrien FILLOT
79 110 Chef Boutonne

Sébastien ROQUET
37 100 Tours

Philippe PINEL
31 230 Revel

Jean Alexis HADJIDAKIS
69 380 Les Chênes

Oliver FERRAND
74 540

Sébastien LAJILI
06 000 Nice

Pierrick CALVET
38 330 St Nazaire les Eynes

Aimeric VILLAFRUELA
38 100 Grenoble

Pierre Jérôme DELAGE
84 170 Neuville de Poitou

Denis GIRE
43 000 Le Puy en Velay

Oliver VIDAL
30 100 Ales

Valérie HOMER
13 800 Istres

CAPCOM



Street Fighter Alpha (Street Fighter Zero II au Japon), n'était qu'un SF 0 avec deux ou trois petites modifications. Pas d'innovation bouleversante, pas de concept propre à révolutionner le jeu de baston... Capcom a beau essayer de remettre sa vieille série au goût du jour, en changeant, version après version, des détails de-ci, de-là, la bonne soupe a trop souvent été réchauffée!

Parmi les "détails" qui font toute la nouveauté de cette nouvelle version, il y a tout d'abord l'apparition de 5 nouveaux combattants, sur les 18 que compte désormais le jeu. Enfin, "nouveaux" dans la série SF 0, car 4 des protagonistes étaient déjà présents dans des jeux Capcom précédents. Ainsi, Dalshim et Zan-

gief étaient déjà leurs fonds de culotte dans Street Fighter II. Gen sévisait dans l'ancêtre de la série, Street Fighter premier du nom, et Rolento jouait les boss de fin de niveau de Final Fight. Le seul personnage réellement nouveau, c'est Sakura (ce qui signifie "cerisier"), jeune écolière de 16 ans, qui distribue les tortues comme d'autres, à son âge, recopient studieusement le devoir de leur copine...

Parmi les autres changements, notons la possibilité d'éviter un K.O. et celle de se mettre en garde lors d'un saut. Mais la "grande" nouveauté réside dans la possibilité de personnaliser ses Combos. Lorsque la jauge est au niveau 1 (ou plus), en appuyant fébrilement et simultanément sur deux boutons d'attaque des poings et un d'une attaque de pied (ou encore l'inverse, deux "pied" et un "poing"), on peut faire apparaître la jauge "Time", et entamer alors la séquence de

temps réel, il n'y avait rien de bien original... Oh, bien sûr, il y avait une nouvelle version du Street Fighter. Mais vous savez ce que c'est, c'est réglé comme du papier à musique: deux fois par an, Capcom nous pond un nouveau Street Fighter, copie conforme du précédent, à quelques (légers) détails près!

STREET FIGHTER ALPHA 2

mémorisation des Combos.

Il ne reste plus qu'à entrer les séquences de toutes les attaques souhaitées jusqu'au moment où la jauge "Time" atteint zero, et que commence à s'enchaîner le Combo ainsi mémorisé.

Plus la jauge "Time" est remplie, plus on peut entrer de séquences.

Et après, c'est le feu d'artifice: le Combo enregistré est d'autant plus long, et votre adversaire comprend sa dureur. C'est sympa, marrant, mais encore faut-il ne pas se planter dans les touches. Cela dit, on aimerait bien un nouveau Street Fighter qui innove vraiment...



Gen fait partie des nouveaux venus dans la série SF Zero/Alpha.



Sakura n'a beau avoir que 16 ans, elle se fait frapper comme les autres!



Sakura, l'écolière nippone qu'on croirait tout droit sortie d'un épisode de "Sailor Moon", est le seul personnage vraiment nouveau. Elle a été créée pour le jeu.



Gen ne paye pas de mine, mais, pour un petit vieux, il a l'air plutôt alerte!



Les cinq petits (enfin, plus ou moins petits) nouveaux.



Rolento est issu de l'ancêtre, Street Fighter premier du nom.



LE JAPON EN DIRECT

AOU
96

CAPCOM

Star Gladiator

Retenant le même genre d'animation 3D et de shading que Toshinden 2, réalisé par Tam Soft et distribué par Capcom, Star Gladiator n'était pas présentée que sur une des machines du stand. Il semblerait que plusieurs épisodes de Star Gladiator fussent d'ores et déjà prévus, alors que le premier, intitulé "Final Crusade" et présenté à l'AOU, n'est même pas encore sorti.

Le jeu met en scène des combattants futuristes (robots, aliens, mutants, Panda) équipés d'armes blanches

(baïonnette, hache, lance) qui ont la part belle lors des affrontements, bien que les gladiateurs galactiques n'hésitent pas à se donner un p'tit coup de poing de temps en temps... pour la forme. Les combats se déroulent en " cercle", avec une excellente impression de profondeur, les gladiateurs pouvant esquiver ou tourner à loisir autour de leur adversaire avant de passer à l'attaque.



Star Gladiator est un jeu sans surprise. Même si Capcom sait faire de bons jeux de combat, il lui reste encore beaucoup à faire, techniquement parlant, avant de s'attaquer aux images de synthèse en 3D et de se frotter au Modèle 3 de Sega.



Vector a un petit air de Robocop ...



Au milieu des androides, mutants et autres aliens qui forment la cohorte des gladiateurs, on trouve... Hayato San, un nippon! En cherchant bien, on devrait également apercevoir l'ombre d'un ninja, puisqu'un jeu de combat japonais sans un ninja est une hérésie!



Après Toshinden 2, Star Gladiator est le second jeu de Capcom à utiliser la 3D temps réel. Il était temps que le fabricant nippon entre dans l'arène!

Dungeons & Dragons

Cet épisode de Dungeons and Dragons, appelé Shadow Over Myslara, est basé sur le scénario officiel du jeu de rôles D & D de TSR. Le système de combat a été amélioré pour s'adapter à la richesse des actions possibles dans un jeu de rôles. Des icônes apparaissent autour des personnages. Il est alors possible de choisir une attaque ou une défense, un sort magique... C'est un peu déconcertant au début, surtout vu la profusion d'informations qui apparaissent tout d'un coup à l'écran. Mais, avec un peu d'entraînement, tout va bien. Capcom a réussi à trouver un système pour concilier l'aspect stratégique du jeu de rôles avec l'action incessante du jeu d'arcade. Vivement que D & D Shadow Over Myslara soit adapté pour les consoles 32 bits!

tant au début, surtout vu la profusion d'informations qui apparaissent tout d'un coup à l'écran. Mais, avec un peu d'entraînement, tout va bien. Capcom a réussi à trouver un système pour concilier l'aspect stratégique du jeu de rôles avec l'action incessante du jeu d'arcade. Vivement que D & D Shadow Over Myslara soit adapté pour les consoles 32 bits!



Il faut un peu de temps pour s'habituer au système à base d'icônes multiples.

Montures et moyens de transport étranges foisonnent dans le jeu.



Les coffres contiennent généralement des items, mais, parfois, ils réservent quelques mauvaises surprises.



Au fil des versions, Capcom améliore son concept de RPG d'action. Cela devient de plus en plus jouable et intéressant.

SNK

Sur le stand SNK, rien de vraiment intéressant, hormis la suite de la série des Art of Fighting. SNK présentait également un jeu de réflexion dans le genre de Puyo Puyo, reprenant un personnage de Sunsoft, Pebereke. Parmi

les autres éditeurs développant sur Neo Geo, Nazca présentait Metal Slug, un jeu de plates-formes classique dans lequel vous conduisez un char, et Saurus dévoilait Futsal, un jeu de foot sans grande originalité.

ART OF FIGHTING

龍虎の拳 外伝



Un coup de bide, cela peut faire très mal!

Parmi les nouveaux personnages de ce volet, vous ferez la connaissance de Arman Cole, une espèce de golden boy dandy (si, si, ça peut se faire!), et de Wang Koh San, un Chinois replet qui se balade avec un casque d'aviateur de la Première Guerre mondiale et un sac à dos auquel il a accroché une poêle à frire et duquel dépasse la tête d'un pélican vivant! Bien que le jeu soit toujours en 2D, et en attendant que sa nouvelle carte d'arcade soit prête, SNK a flirté avec les techniques de la 3D. Les animations des combats ont notamment



Belle garde de Cole.



Cela s'appelle finir le travail proprement!



C'est ce que les pilotes appellent le "voile rouge"!



Le champ de protection de Fuma a renvoyé la boule d'énergie de Ryu, qui va se la manger.



Attention, chute d'objets!

LE JAPON EN DIRECT

AOU
96

Shinôken

Saurus présentait sur le stand SNK un jeu de combat en 2D Neo Geo. Shinôken reprend des personnages et décors typiquement japonais. Les combattants disposent d'armes blanches, et la taille de leurs sprites est impressionnante. Bref, de la bonne baston classique comme la Neo Geo sait en offrir!

SNK



Comme le disait si justement Nietzsche dans "Ainsi parlait Zarathoustra":
"Prends ça dans la gueule, crevure!"



Seera a l'air de regretter de s'être frottée à son adversaire.

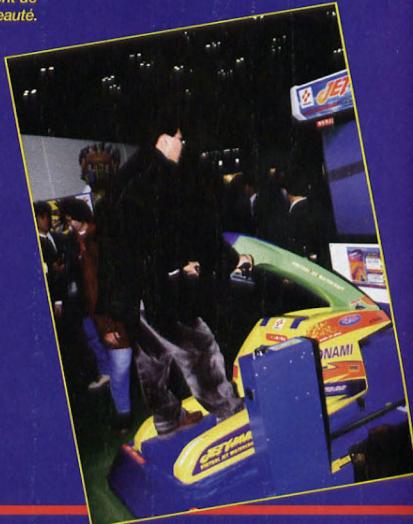
Les décors, dans la tradition des graphistes de SNK, sont de toute beauté.

KONAMI

Disons-le sans ambages: la cuvée AOU 96 de Konami était plus que décevante. Il n'y avait carrément rien d'intéressant à se mettre sous la dent: une version de Parodius avec de trop maigres améliorations, un jeu de basket aussi passionnant que peut l'être un jeu de basket, et trop peu innovant par rapport à la précédente version. Bref, soit Konami travaille sur un gros projet, et nous prépare de bonnes surprises pour l'été, soit il ne reste plus à ses développeurs qu'à changer de métier...

Jet Surfer

Ce "cabinet" (jeu vidéo avec un meuble intégré) de Konami avait l'air d'un prototype: un seul exemplaire était timidement présenté dans un coin sur le salon, Konami ne donnant pas l'impression de souhaiter le mettre en avant. Jet Surfer est une simulation de jet-ski qui propose au joueur debout sur le jet-ski factice de slalomer dans des canaux aquatiques, dans des rivières ou sur la mer, et de sauter pour éviter des obstacles qui parsèment le chemin. Passionnant, non? Amusant, oui!



KONAMI

Sexy Parodius

Bon, on aime bien Konami. Et on aime bien Parodius. Mais ça commence à bien faire: tous les six mois, on a droit à un nouvel épisode où trois pixels et deux items ont changé. Cette mouture est d'un intérêt proche du néant pour tous ceux qui ont déjà joué à Parodius: ils auront l'impression de jouer à l'une des versions précédentes. Pour les autres, il reste toujours l'univers complètement dingue de Parodius, son action incessante et sa musique grandiose! Sexy Parodius comprend quelques nouveaux personnages (les vaisseaux Shooting Star et Black Viper, ainsi que deux espèces de boules de chewing-gum, Multi Pull et Option). Nos héros ont décidé d'ouvrir une agence de détectives, Parodius Gundam, et devront bien évidemment mener moult enquêtes pour gagner leur croûte. Chacune d'elles correspond à un niveau, dont le boss de fin est le coupable.



Le bestiaire des Parodius est toujours aussi délirant.



Ce boss bénéficie d'une animation impressionnante: énorme, il est très mobile, et fait même face aux joueurs à certains moments; mais, quelle que soit sa pose, les programmeurs ont pris garde à ce que les endroits "stratégiques" soient soigneusement dissimulés.

Slam Dunk 2

Cette nouvelle version du succès de la simulation de basket signée Konami promet des matchs pour le moins animés, puisqu'il est désormais possible à plusieurs joueurs de goûter aux joies du sport sur le terrain des grands. En outre, les personnages sont représentés avec un luxe de détails qui faisait cruellement défaut à la version originale et le système d'affichage a été amélioré, ce qui permet de repérer plus facilement les joueurs lorsqu'ils galopent sur le terrain.



Après un succès mérité, notamment aux Etats-Unis, Konami a amélioré son Slam Dunk, pour une version encore plus réaliste.



Le Replay permet d'admirer l'action sous un autre angle.

A Chicago, vous êtes sur votre terrain.

Bien essayé!

LE JAPON EN DIRECT

TAITO

AOU
96

Emilio, l'archange, est en train d'épiner son adversaire.

Ce n'est pas de la 3D très soignée, et il manque quelques dizaines de milliers de polygones pour que les zooms soient réalistes. Mais l'ensemble est bien animé, on n'en tiendra donc pas rigueur à Taito.



L'aire de combat est située dans un immeuble en construction.



Emilio se lance dans une attaque psychique.



Les décors, des "cubes 3D", ne sont guère précis et détaillés.

Psychic Force

Ce jeu de baston en 3D rompt avec quelques canons du genre. Tout d'abord, les combats se déroulent en plein ciel. D'autre part, les combattants se déplacent non seulement sur 360° dans les 2D, mais également dans la 3D. Huit combattants dotés de pouvoirs surnaturels, les Psychics, s'affrontent. Certains appartiennent au groupe Noha, et combattent les "mauvais" Psychics. Les concurrents ont tous la faculté de flotter dans l'espace, ce qui permet d'utiliser la 3D en permanence, et pas seulement lors des sauts, comme dans les autres jeux de combat en 3D. Certains maîtrisent le feu, d'autres le vent ou l'élément minéral. Certains peuvent se dématérialiser, ou utiliser des ondes électromagnétiques... De plus, un cyborg surarmé a la mission d'exterminer tous



Pour l'écran de sélection des protagonistes, Taito a préféré le style manga aux images de synthèse en 3D.

les Psychics. Les affrontements se déroulent aussi bien à distance, au moyen d'attaques spéciales, qu'au corps à corps. Le jeu comprend un boss caché. Le joueur remplit peu à peu sa Psycho-

jauge, et la déclenche pour se protéger des attaques adverses, mais il ne peut contre une attaque utilisant un pouvoir supraturel (ces attaques consomment d'ailleurs beaucoup d'énergie). Des attaques Dash permettent de se déplacer instantanément d'un bout à l'autre de l'aire de combat. Les mouvements de caméra, très rapides, donnent un rythme frénétique aux duels. En outre, une option Auto-garde a été incluse pour les joueurs débutants.



Touché... coulé!

TAITO



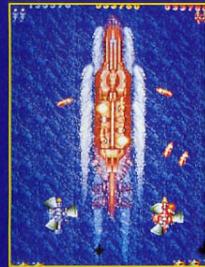
On lui donnerait volontiers le bon dieu sans confession, et il vous pulvérise un immeuble, rien qu'avec la pensée!

Si les personnages sont dotés de facultés particulières, au corps à corps, c'est au pied et au poing qu'ils règlent leurs comptes.



Kyukoku Tiger II

Kyukoku Tiger II n'est autre que Twin Cobra: le Retour. La première version vous plaçait aux commandes d'un hélico de combat, et avait connu un beau succès il y a quelques années. Cette version reprend les mêmes principes, mais les graphismes ont été améliorés. Le pays voisin, vaincu dans la première



Il est temps de porter le coup de grâce à ce sous-marin.

version, veut prendre sa revanche, et vous devez réintégrer illico votre hélico de combat. Comme précédemment, les batailles contre des ennemis de tout poil se déroulent aussi bien en mer, qu'à terre ou dans les airs. Un shoot-them-up certes classique, mais qui satisfera néanmoins les passionnés du genre.



Et hop! C'est parti pour une petite balade en hélico...



Avec quelques items et un peu de patience, vous ne tarderez pas à disposer d'un arsenal sympa.



Le boss est classique: balèze et carrément surarmé.

Ray Storm

Ray Force avait fait l'effet d'une bombe en 1994. Pour la première fois, un shoot'em up à scrolling vertical intégrait sprites et décors en 3D, ce qui lui donnait une dimension graphique impressionnante. Dans cette nouvelle version, basée sur le même principe, un

nouveau Jet (Type B) a été ajouté, et il est désormais possible de verrouiller seize cibles en même temps et d'estimer les dégâts causés aux boss grâce à une jauge spéciale. Bien que basé sur un vieux principe, Ray Storm a attiré de nombreux joueurs durant le salon.



Dès que les boss ouvrent le feu, il y a plus de projectiles à l'écran que de grains de riz dans le bol d'un Japonais.



Si vous aimez les beaux décors en images de synthèse avec des effets de brouillard et tout et tout, Ray Storm est fait pour vous.



Taito aurait prévu une version pour les consoles 32 bits.



Landing Gear

Landing Gear, à la différence des autres simulateurs de vol, n'est pas orienté action, mais est une véritable simulation, aux commandes néanmoins simplifiées. Le challenge consiste à atterrir en douceur et sans planter son appareil, que vous pouvez choisir parmi un avion de tourisme, un hydravion, un avion de ligne ou une navette spatiale!



Les commandes de votre bel avion.

LE JAPON EN DIRECT

TECMO

Dead or Alive



Le Japan Action Club organise un tournoi auquel sont conviés les meilleurs combattants d'arts martiaux. Ce jeu marque l'arrivée de Tecmo dans le club fermé des éditeurs possédant les capacités de faire des jeux en 3D temps réel. Mais cet événement aurait été impossible si Sega n'avait accordé la licence de sa technologie 3D à d'autres constructeurs. Ainsi, Dead or Alive a quelques liens de parenté avec Virtua Fighter 2, bien que son style soit différent : comme lui, il a été conçu sur le Modèle 2. Les combattants sont assez classiques (la Coréenne, l'expert en kung-fu, le GI en treillis, le Thaïlandais amateur de kick-boxing...). Leurs animations sont de très bonne facture, car Tecmo a utilisé la Motion Capture. Le principe de base des combats consiste à suivre l'adversaire au sol après avoir mené un enchaînement d'attaques rapides, afin de lui porter l'estocade finale. Les aires de combat comportent trois zones. Dans la première, au centre, se déroule normalement les combats. Mais tout

Dead or Alive vous demande non seulement d'asséner des coups à votre adversaire, mais de le suivre au sol pour lui porter le coup de grâce ou l'immobiliser définitivement.



Tous les combattants sont en plus de sacrés acrobates.

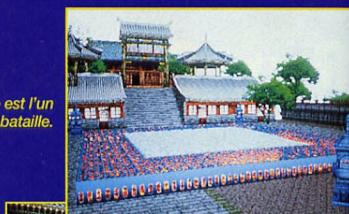
La cour du temple est l'un de vos champs de bataille.

protagoniste qui pose le pied dans la troisième est déclaré perdant par "ring out". Enfin, entre les deux, se trouve une zone étroite, la Dangerous Zone. Les personnages ne peuvent y rester que quelques secondes, car ils sont alors pénalisés par une perte de leur vitalité, la jauge fondant à vue d'œil. Dead or Alive semble d'ores et déjà à même de s'imposer comme un incontournable du genre.

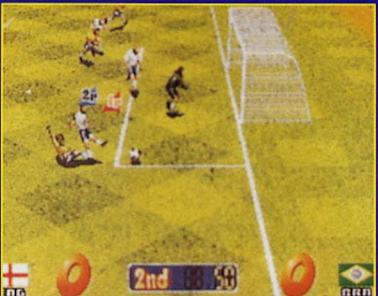
Kasumi, l'un des boss, se trouve à terre.



Le meilleur moyen d'envoyer au tapis son adversaire reste une bonne vieille projection.



Grand Striker 2



Ce n'était pourtant pas le moment de faire une faute!

Cette suite de Grand Striker, bien que distribuée par Human, a été développée par Tecmo. Le jeu représente le terrain en 3D, et les graphismes ainsi que la vitesse du jeu ont été améliorés. Parmi les options, on remarque une fonction Replay, un bouton Auto-passe qui laisse à l'ordinateur le soin de choisir le joueur le mieux placé et de déclencher la passe pour une bonne réception. Un zoom automatique centré sur le ballon permet de ne pas perdre une seconde de l'action.



Petite passe discrète.



Puisqu'on vous le dit: le kick est off!

BANPRESTO

Rien de nouveau avec ce titre de Banpresto, ni dans le scénario (à bord d'un jet-prototype-de-la-mort-qui-tue-et-enterre-aussi-sec, vous allez affronter les trillions d'appareils des forces aériennes de l'envahisseur), ni dans le système de jeu (les mégabombes, les items qui fournissent des armes au fur et à mesure qu'on les collecte, les bonus à récupérer et le boss de fin de niveau, généralement un appareil volant genre balèze...). Enfin, le principal, c'est le plaisir du jeu, et de ce côté-là, ça fonctionne bien.



C'est au-dessus de la tour de Tokyo que vous avez décidé de faire péter votre mégabombe, tripon!



Ça commence à sentir le roussi... Le moment révu pour utiliser votre mégabombe.



Pas le temps d'admirer le paysage, les vagues d'intercepteurs ennemis sont incessantes.

Avec cette puissance de feu, les choses commencent à devenir plus faciles.

Skull Fang

Skull Fang est le petit dernier d'une longue lignée de shoot-them-up, dont le premier épisode date de 1990. Deux ans plus tard, sortait la suite, Wolf Fang. La troisième génération pointe aujourd'hui le bout de son nez sous le nom de Skull Fang. Après avoir choisi votre jet de combat parmi cinq appareils très perfectionnés et modernes, vous devez sélectionner un pilote. Les performances de votre jet dépendront de ce choix crucial. Enfin, les techniques de pilotage vont vous changer des habituels Droite/Gauche/Haut/Bas des shoot du genre. Il est possible de vous lancer dans des acrobaties aériennes, de voler à reculons, sur le côté, etc.

DATA EAST



Lorsque que vous avez "nettoyé" un niveau et que vous approchez de la fin, votre radar vous donne une première idée du boss que vous allez rencontrer, et indique ses points faibles...



... et voilà ledit boss. Impressionnant.



Il en arrive de tous les côtés, des petits et des gros, vous n'êtes près d'en voir le bout!

Akagulet

LE JAPON EN DIRECT

LE JAPON EN DIRECT

AOU
96

JALECO

Super GT 24 H

Jaleco est le second constructeur, avec Tecmo, à avoir utiliser la technologie arcade de Sega, et à proposer un coin-up basé sur le Modèle 2. Là encore, de même que Dead or Alive de Tecmo rappelle VF 2, Super GT 24 H fait immuablement penser à Sega Rally. Il s'agit d'une simulation de course de voitures de type GT qui peuvent, avec 600 chevaux sous le capot, atteindre les 300 km/h, ce qui est quand même un exploit, compte tenu du genre de piste que vous aurez à parcourir! Le jeu comprend quatre courses, avec deux niveaux de difficulté.



La vue subjective dévoile vos charmantes minettes, garnies de rouge et blanc!



Cela s'appelle faire des étincelles!



L'effet de vitesse est accentué par l'angle de la piste, et il n'en faut pas plus à votre Ferrari pour se taper une petite pointe à 232 km/h.

RAISING
Battle Garegga

À encore, il ne s'agit pas d'un jeu sorti du néant, mais du troisième épisode d'une série de shoot-them-up dont la première version date de 1994. Là aussi, Battle Garegga n'offre rien de vraiment original. Mais, efficace et accrocheur, il devrait séduire les passionnés du genre.



Une pause d'un dixième de seconde avant que la prochaine vague d'appareils ennemis ne pointe le bout de son fuselage.

Le scénario est très inspiré de celui de DBZ. Il y a sept combattants, et chacun d'entre eux possède une boule magique. Et tous veulent récupérer celle des autres car, une fois les sept boules amassées, n'importe quel souhait est exaucé! Chaque combat remporté donne droit à une boule. La réalisation du jeu n'est pas plus originale: les combattants en 2D sont conçus dans le style manga comique, et ce n'est pas le zoom automatique qui va sauver la mise. Un jeu d'arcade vu et revu cent fois.

SUNSOFT

Waku Waku

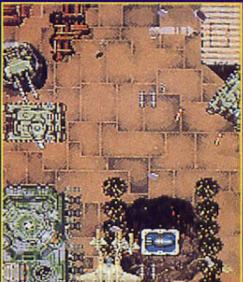
Le système de combat (jauge de vitalité, niveau de puissance, etc.) rappelle vaguement les jeux de Capcom. Un hasard, sans doute,



Rai signifie "éclair" en japonais. Ceci expliquant cela...



Tesse a beau essayer de se protéger derrière son ombrelle, Marurun, perché sur sa peluche vivante, a l'avantage!



Entre les rangées de blindés et les escadrilles d'avions de chasse, vous ne manquerez guère d'interlocuteurs.



Les items paraissent être en nombre considérable, mais rassurez-vous, vous allez en avoir besoin avec ce qui va vous tomber sur le coin du pif.

**Si vous vous demandez
pourquoi
adidas
Power Soccer
est le
meilleur
jeu de
foot jamais créé**

Rendez-vous au mois de Mai !



PlayStation

PSYGNOSIS



Le 1er jeu de foot sur PlayStation 100% français

Encore plus fort, encore plus beau, encore plus Combo, Killer Instinct 2 est un jeu de baston qui porte bien son nom (encore mieux que le premier!). Découvrez les secrets de ce hit assassin!

PLUS DURE SERA LA CHUTE...

Dans Killer Instinct 2, plusieurs niveaux comportent une fin spéciale où il est possible d'envoyer l'ennemi dans le décor. Pour cela, il faut et il suffit de l'achever avec un Ultra.



Kim Wu vient de se faire éjecter de sa montagne.



Elle s'est fait ruiner par un Ultra de 33 coups qui lui a retiré 15% de sa barre d'énergie.



Elle rebondit (joliment) contre la paroi...



... et termine empalée sur les arbres.



Voici Tusk et Kim, deux des trois nouveaux perso de KI 2.



Spinal dispose de nouveaux coups spéciaux.



Glacius est un vrai Killer en couleur rouge.

GARGOS BELLE GUEULE!

Il est moche et pas trop dur à battre (en mode Easy...), mais on n'a pas résisté à l'envie de vous le montrer en photo. Rien que pour vos yeux, voici donc Gargos, le big boss de KI 2.



Les petits coups sont efficaces contre Gargos.



Jago se déchaîne: un spectacle son et lumière...



Malgré les apparences, c'est toujours l'étonnante équipe anglaise de Rare qui s'est occupée du développement de Killer Instinct. Seulement, Williams s'est arrangé avec Nintendo pour obtenir la licence du jeu. Il y a des nouveaux coups spéciaux, les Combos (enchaînements) sont différents et le nombre de combinaisons possibles encore plus élevé qu'auparavant. Une nouvelle barre d'énergie a fait son apparition, et elle oblige le joueur à être encore plus féroce. Son principe est simple: si vous attaquez, elle se remplit, et si vous vous défendez, c'est la barre de l'ennemi qui se remplit (forcément). Fini les combats de lâches. Lorsque cette jauge est pleine, le joueur a accès à des coups particulièrement dévastateurs. L'interaction avec le décor a été améliorée, et il est désormais possible de casser littéralement la baraque et d'envoyer l'adversaire au fond d'un puits, d'un gouffre enflammé, dans l'eau, dans les douves d'un donjon, j'en passe et des meilleures. Autre nouveauté: le Contre (ou Stun). C'est un mouvement simple (maintenir Arrière + 1) qui fonctionne à l'identique pour les dix personnages du jeu. Il permet de contrer des attaques normales et d'enchaîner aussitôt des coups spéciaux vraiment pas ordinaires. Encore plus fort, certains personnages peuvent utiliser un coup spécial poétiquement nommé Ghost Move. Il permet de dépenser de

SANS PITIÉ

Quand l'adversaire est dans le rouge, c'est le moment de le terminer avec un No Mercy. Chaque perso dispose d'un coup mortel, autant en profiter.



Tusk donne son ennemi en pâture à son dinosaure.

SAVE



l'énergie vitale pour revenir ensuite sous la forme de fantôme quand on meurt. Pour l'instant, seul le Ghost Move de Jago a été découvert. Ne vous inquiétez pas, on a pensé à vous: vous trouverez dans ces pages tous ces coups, plus des Ultras, des Pseudo-Ultras (ou Mini-Ultras), des Ultimates, des Air Juggles et des No Mercy, les Fatalités maison.

• Un grand merci à Kombo, le roi du Combo, pour son aide précieuse. Voici son adresse Internet si vous voulez plus d'informations:

frantz@club-internet.fr.

En France, il n'y a pas meilleur que lui.

• Un grand merci aussi à son ami Kabal, si vous voulez un FAQ sur KI 1 avec les 80 Hit Combos sur arcade et SNIN, ainsi que tous les tips inconnus à ce jour, visitez sa page Internet:

<http://www.euronet.nl/users/kabal/kiultra.html>.

Bon surf!

Marc

L'ART ET LA MANIÈRE

C'est ici que ça se passe. Lisez cet encadré pour tout comprendre sur la manière d'effectuer les coups spéciaux et savoir à quoi ils correspondent.

- 1: Coup de poing faible
- 2: Coup de poing moyen
- 3: Coup de poing fort
- 4: Coup de pied faible
- 5: Coup de pied moyen
- 6: Coup de pied fort

→ 1: Avant, puis Coup de poing faible (l'un après l'autre).

→ + 1: Avant plus Coup de poing faible (simultanément).

Super : Coups spéciaux réalisables lorsque la jauge Super est remplie.

COMBO BREAKER: Mouvement pour casser un Combo (un poing casse un Combo de pied et vice-versa).

SHADOW MOVE: Une fois ce coup réalisé, vos mouvements sont dédoublés et font plus mal.

AIR JUGGLE: Mouvement réalisable à la fin de certains Combos.

CONTRE-STUN: Mouvement à effectuer après un contre (Stun Arrière + 1).

STUN DIZZY: Mouvement à effectuer après un contre, qui rend groggy.

PSEUDO-ULTRA: Mini-Ultra.

ULTRA: Mouvement pour terminer un Combo lorsque la deuxième jauge de vie de l'ennemi est dans le rouge.

ULTIMATE: Pareil qu'un Ultra (c'est un genre de No Mercy à effectuer pour terminer un Combo).

MORT, MOI? JAMAIS!



Jago revient à la vie sous la forme d'un spectre...



... et exécute un Mega Combo dans la tête de TJ, lequel regrette déjà d'être venu.



ARCADE

SABREWULF



• COUPS SPÉCIAUX

← → + 2

← → + 3

← → + 6

← → + 5

← → + 1 (charge la barre de Super)

← → + 4 (faux hurlement)

• SUPER

→ ↓ ← → + 6

→ ↓ ← → + 3

→ ↓ ← → + 3 (en l'air)

→ ↓ ← → + 2 (Combo seulement)

→ ↓ ← → + 5

• COMBO BREAKER: ← →

• AIR JUGGLE: ← → 3

• CONTRE STUN: ↓ ↓ → + 5

• PSEUDO ULTRA: → ← + 4

• ULTRA COMBO: ← → 4

• ULTIMATE: Maintenir 6 trois secondes, puis relâcher.

• NO MERCY: Maintenir 1 trois secondes, puis relâcher.

ARCADE

KIM WU

TUSK



• COUPS SPÉCIAUX

↘↓↙ + 4/5/6

↘↓↙ + 3

↖↓↘ + 4/5/6

→↓↘ + 1/2/3

→↘↓↙← + 1

• SUPER

↓↙← ↘↓↘ + 3

→↘↓↙← + 6

→↘↓↙← + 4

• COMBO BREAKER:

→ ↓ ↘

• SHADOW MOVE: →↘↓↙← + 5

• CONTRE STUN: ↘↓↙ + 3

• PSEUDO-ULTRA: ↘↓↙ + 2

• ULTRA-COMBO: →↘↓↙← + 2

• ULTIMATE: → ↓ ↘ 5

• NO MERCY: ↙↓↓→↖↖↖↘ + 2

• COUPS SPÉCIAUX

↘↓↙ + 4/5/6

↘↓↙ + 2/3

↖↖↓↘→ + 5/6

↓↘→ + 1

↓↘→ + 2/3 (en l'air)

↓↖← + 1/2/3 (en l'air)

← + 6

→ + 6

→ + 3 (projection)

Maya est une vraie furie. C'est un des trois petits nouveaux.



ORCHID

• COUPS SPÉCIAUX

↘↓↙ + 4/5/6

↘↓↙ + 3

→↓↘ + 4/5/6

↓↘→ + 1/2/3

↖↖↓↘→ + 4/5/6

↓↖← + 2

← + 3

→ + 6

→ + 3 (projection)

• SUPER

↓↖← ↘↓↘ + 6

→↘↓↙← + 5

↖↖↓↘→ + 3

• COMBO BREAKER:

→↓↘

• AIR COMBO:

↘↓↙ + Kick

• AIR JUGGLE:

↖↖↓↘ + 6

• CONTRE STUN:

↘↓↙ + 2

• PSEUDO-ULTRA:

→↓↘ + 4

• ULTRA-COMBO:

↘↓↙ + 4

• ULTIMATE:

→↘↓↙← + 5

• ULTIMATE:

→↘↓↙←

→↘↓↙← + 1

• NO MERCY:

↙←→↘↓↙← + 5



Voilà un exemple de Shadow Move réalisé par Jago.



T.J. COMBO



• COUPS SPÉCIAUX

C $\leftarrow \rightarrow$ 5
 C $\leftarrow \leftarrow$ 1
 C $\leftarrow \rightarrow$ 2
 $\leftarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow$ + 2
 C $\leftarrow \rightarrow$ 3
 C $\leftarrow \rightarrow$ 6
 $\downarrow \uparrow \rightarrow$ + 4 (ruse)
 C $\leftarrow \rightarrow$ 4 (pour courir derrière l'adversaire)
 $\rightarrow + 2$ (projection)
 Maintenir 3 pendant trois secondes

• SUPER

$\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow$ + 3
 $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow$ + 3 (en l'air)
 $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ + 2
 $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow$ + 5

- COMBO BREAKER: C $\leftarrow \rightarrow$
- SHADOW MOVE: $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow$ + 2
- AIR COMBO: $\leftarrow \rightarrow + 4/5/6$
- STUN DIZZY: C $\leftarrow \rightarrow + 3$
- PSEUDO-ULTRA: C $\leftarrow \rightarrow + 6$
- ULTRA-COMBO: C $\rightarrow \leftarrow + 3$

• ULTIMATE: Maintenir 4 C $\rightarrow \leftarrow$, puis relâcher 4

• NO MERCY: $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow$ + 6

MAYA

• COUPS SPÉCIAUX

C $\leftarrow \rightarrow$ 5
 C $\leftarrow \leftarrow$ 2
 C $\leftarrow \rightarrow$ 3
 C $\leftarrow \rightarrow$ 6
 C $\leftarrow \rightarrow$ 1
 $\downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + 3$ (en l'air)
 $\leftarrow + 3$
 $\rightarrow + 6$

• SUPER

$\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + 6$
 $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + 2$ (Combo seulement)
 $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + 5$ (Combo seulement)

- COMBO BREAKER: \rightarrow
- AIR COMBO: $\rightarrow \leftarrow + 4/5/6$
- CONTRE STUN: $\downarrow \uparrow \rightarrow + 2$
- STUN DIZZY: $\downarrow \uparrow \rightarrow + 1$
- PSEUDO-ULTRA: $\rightarrow \leftarrow + 3$
- ULTRA COMBO: C $\rightarrow \leftarrow + 6$
- ULTIMATE: $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + 4$
- NO MERCY: $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow \leftarrow \leftarrow + 1$



ARCADE

SPINAL



• COUPS SPÉCIAUX

$\downarrow \uparrow \rightarrow + 2$
 $\downarrow \uparrow \rightarrow + 6$
 $\downarrow \uparrow \rightarrow + 1$
 $\downarrow \downarrow \leftarrow + 4/5/6$
 $\leftarrow + 1$
 $\downarrow + 6$ (en l'air)
 $\downarrow \downarrow \leftarrow + 2/3$ (pour avoir des crânes)
 $\downarrow \uparrow \rightarrow + 5$ (nécessite des crânes)
 $\leftarrow + 3$

• SUPER

$\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + 3$
 $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + 3$
 $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + 6$ (Combo seulement)

- COMBO BREAKER: $\downarrow \downarrow \leftarrow$
- PSEUDO-ULTRA: $\downarrow \uparrow \rightarrow + 3$
- ULTRA COMBO: $\downarrow \downarrow \leftarrow + 3$ (nécessite un crâne)

• ULTIMATE: $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + 1$

• NO MERCY: $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \uparrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + 1$



Maintenant, l'ordinateur affiche le nombre de coups effectués dans un Combo et le pourcentage de dégâts causés à l'adversaire.

JAGO

GLACIUS



• COUPS SPÉCIAUX

↓↘→ + 2
↓↘→ + 5/6 (en l'air aussi)

↓↘→ + 1

↓↖← + 1/2/3

↓↘→ + 3

↓↘→ maintenir 4 (gain d'énergie)

← + 3

→ + 6

• SUPER

←↖↓↘→ ← + 2 (Combo seulement)

→↘↓↖← ← + 3

←↖↓↘→ ← + 1

↓↖← + 6

←↖↓↘→ ← + 6

• COMBO BREAKER: ↓↘→

• AIR COMBO: →↓↘→ + 4/5/6

• AIR JUGGLE: ↓↘→ + 6

• CONTRE STUN: ↓↘→ + 5

• PSEUDO-ULTRA: →↘↓↖← + 4

• ULTRA-COMBO: ↓↘→ + 4

• ULTIMATE: ↓↖← → + 5

• NO MERCY: C ← →↘↓↖← + 4

• COUPS SPÉCIAUX

→↘→ 1/2/3

↓↘← + 4/5/6

↓↘← + 6 ← → + 6

↓↘← + 2/3

↖↓↘→ + 4/5/6

↓↘→ + 1/2/3

↓↘→ + 4 (ruse)

← + 3

→ + 6

→ + 3 (projection)

Maintenir 3 ↓↘→ + relâcher 3

• SUPER

↓↖←↖↓↘→ + 3

→↘↓↖← → + 5 (Combo seulement)

→↘↓↖← → + 1 + 2 + 3

↖↓↘→ ← + 6

• COMBO BREAKER: →↓↘→

• GHOST MOVE: C ← → + 4

• SHADOW MOVE: ↓↘← → + 5

• AIR COMBO: ↓↘← + 4/5/6

• CONTRE STUN: ↓↘← + 5

• PSEUDO-ULTRA: ↖↓↖← → + 4

• ULTRA-COMBO: ↓↘← + 4

• ULTIMATE: C →↖↖↓↘→ + 6

• NO MERCY: →↘↓↖← → + 2

• COUPS SPÉCIAUX

↓↖←↖↓↘→ ← + 3

↖↓↘→ ← + 6 (Combo seulement)

→↘↓↖← → + 4 (Combo seulement)

• COMBO BREAKER: →↓↘→

• AIR JUGGLE: ↓↘← + 3

• CONTRE STUN: ↖↓↖← → + 5

• PSEUDO-ULTRA: →↓↘→ + 1

• ULTRA-COMBO: →↓↘→ + 4

• ULTIMATE: →↖↖↓↘→ + 5

• NO MERCY: ↖↓↖← → + 2

FULGORE



On peut casser certains éléments du décor mais cela ne va pas plus loin.



GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

LE SCOOP GAME'S

AUX FRONTIERES DU REEL



Enfin sur terre ... chez GAME'S

X

Aux frontières du réel



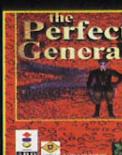
Les aventures de FOX MULDER et DANA SCULLY, diffusé sur M6, arrivent dans votre magasin GAME'S le plus proche. Une collection unique de 72 cartes US vendues par pochette de six. Attention, édition rare et limitée, mais bien réelle !!!

GAME'S les promos du mois



★★ 319 F

« Bienvenue en enfer, le meilleur jeu « Gore » disponible actuellement, utilisant les effets de texture et la morphing. La folie du blast vous envoit. Explosif ! »



★★ 319 F

« Laissez vous guider par vos instincts militaires. Votre objectif : détruire l'ennemi sur plusieurs campagnes, capturer des villes, créer un front défensif ... Perfect general, un wargame très complet. »



★★ 299 F

« Vous pouvez devenir un des plus grands joueurs mondiaux de la NBA en gérant des passes spéciales avec deux époustouflants. « Un 2 contre 2, rapide et joli. »



★★ 209 F

« le mega hit Super Nintendo enfin sur Game-Boy. Huit tuers sans pitie s'affrontent dans un ultime combat. 1 ou 2 joueurs »



★★ 399 F

« Fidèle adaptation de la BD d'Hergé où se côtoient habilement action et réflexion. Les amateurs ne sourront pas le manquer. »



★★ 359 F

« 12 ligues internationales, 3500 vrais joueurs, réglages infinités de caméra. Une simulation plus vraie que nature. A vos paddles... »



★★ 299 F

« Vivez les nouvelles aventures de votre « SPOT » préféré dans les plus grands décors Hollywoodiens. Une référence dans la catégorie plateforme !!! »



★★ 299 F

« Seul ou à deux. Affrontez les 14 combattants mythiques de ce troisième volet de Mortal Kombat. Même Christophe Lambert a craqué !!! »



ACCESOIRES

CABLE PERIPTEL PSX
139 F

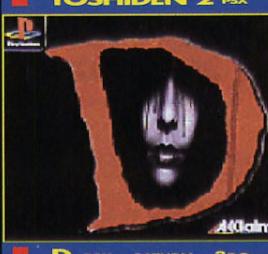
MANETTE SATURN
99 F

GAME'S

les hits du mois



■ SEGA RALLY SATURN



■ D PSX - SATURN - 3DO

- « Actua soccer » PSX
- « Donkey Kong 2 » S. NIN
- « Mysteria » SATURN

GAME'S

VELIZY 2

Centre Commercial
Tél. : 34 65 18 81

PARLY 2

Centre Commercial
Tél. : 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES

Espace St Quentin
Tél. : 30 57 13 43

CERGY 3 FONTAINES

Centre Commercial
Tél. : 30 75 95 42

PARIS - VINCENNES

28, avenue du Château
Tél. : 43 98 29 29

LILLE

Grand Place
Tél. : 20 13 92 92

VAL THOIRY GENEVE

Centre Commercial
Tél. : 50 20 86 06

AMIENS

Centre Com. Halles de Beffroi
Tél. : 22 91 73 33

MONTPELLIER NOUVEAU

Centre Com. Auchan Plein Sud
Tél. : 67 20 12 66

SEGA LANCE SES PREMIERS JEUX PC



Ecco le Dauphin, Comix Zone et Tomcat Alley seront les trois premiers titres convertis sur PC par Sega.

De même que la nouvelle génération de consoles s'est accompagnée de nombreuses conversions de jeux micro, de même les éditeurs spécialisés dans les jeux sur console manifestent un vif intérêt pour le marché ludique du PC. Ainsi, Sega passe à l'offensive en annonçant pour le mois d'avril la sortie de trois de ses jeux sur PC: Ecco le Dauphin, Comix Zone et Tomcat Alley. Ces jeux, disponibles sur CD-Rom au prix de 250 francs environ, ne tourneront que sur Pentium 60 avec 8 Mo de Ram... Sega parle également d'adapter certains de ses hits Saturn. Voilà qui devrait combler les possesseurs de PC.



"DRAGON' NET": LE JEU DE CARTES DE RÔLES!

Les jeux de cartes, après le succès indéniable rencontré par la série des "Magic", se multiplient comme des petits pains bibliques... Parmi les innombrables clones disponibles sur le marché, "Dragon' Net", distribué par les

magasins Difintel Micro, se distingue par son concept novateur et sa qualité, proche de celle de Magic, l'illustre référence en la matière. Son principe rejoint celui d'un jeu de rôles: vous incarnez un personnage (guerrier, magicien ou prêtre) et devez le faire évoluer. Logiquement, vous trouverez dans le "starter" (jeu de base de 60 cartes, vendu 60 francs), une carte avec un personnage de niveau 1 pour commencer vos parties. Les autres cartes du jeu servent à équiper ledit personnage (armes de poing ou de jet, protection, etc.), à l'épauler (alliés ou créatures), ou encore à lui don-

ner davantage de puissance lors des combats (sorts, bottes secrètes, etc.). Votre premier affrontement devra se faire contre un autre joueur, si possible de niveau 1 également. Le perdant, dont le protégé trouve la mort, donne sa feuille de personnage au gagnant, qui pourra alors passer au second niveau en faisant valider sa victoire auprès d'un des 80 magasins Difintel Micro. Un fois l'an, un grand tournoi réunira les plus valeureux aventuriers. Dragon' Net est d'ores et déjà en train de faire l'unanimité au sein de la petite communauté parisienne, et Difintel travaille actuellement sur une adaptation On-line de son jeu. Ne loupez pas notre prochain numéro, car on vous réserve une petite surprise...



LA BOUTIQUE HELVÉTIQUE

Désormais, la Suisse n'attendra plus pour se procurer des jeux disponibles au Japon ou sur le marché officiel. En effet, la boutique Captain Games a ouvert ses portes à Meyrin, près de Genève, le 3 avril 1995. Vous pourrez vous y procurer vos jeux favoris avec parfois deux ou trois jours d'avance sur Paris (au passage, ils sont aussi moins chers!). De surcroît, il est possible de louer sur place une console et un jeu pour goûter avec un pote aux délices de Doom, Puzzle Bobble ou Ridge Racer Revolution en Link! Les cinq personnes qui s'occupent du magasin sont on ne peut plus sympathiques, et connaissent leur sujet sur le bout des doigts. Essayez donc de leur lancer un défi pour voir...

DOC-KID

VIRTUELLA DOIT GUIDER DOC-KID DANS
LE NOUVEAU JEU OU IL S'EST INTRODUIT. APRÈS AVOIR
ASSOMÉ UN GROS BALAISE, IL SE RETROUVE DEVANT LE
PASSAGE...

TOOMS S'IMMISCE EN VIDÉO

"Aux Frontières du réel" est une série qui relate les enquêtes surnaturelles menées par deux agents déprimés du FBI. Je le dis pour ceux qui n'auraient pas la tête ou seraient parvenus à ignorer superbement cette série culte. Après "Le Dossier secret" (Grand Prix de la vidéo au festival Fantastic'Arts de Gerardmer 96), PFC Vidéo propose le deuxième dossier des enquêtes des agents Mulder et Scully. Intitulé "Tooms", cette cassette regroupe deux épisodes de la série, "Compression" et, bien sûr, "Tooms", déjà diffusés par deux fois sur M6. Aucun inédit donc, à notre plus grand regret. Malgré un scénario de qualité et des effets spéciaux intéressants, cette compilation n'a d'intérêt que pour les collectionneurs et autres fans de la série, mais aussi pour les rares personnes qui, pour les raisons avancées plus haut, auraient manqué ces deux épisodes. Prochain rendez-vous avec "X-Files", le 15 mai prochain et chaque samedi soir sur la sixième chaîne.



"Dossier 2: Tooms", PFC Vidéo, 75 mn, 145 francs.

HUMOUR ANGLAIS SUR 32 BITS

Prévu sur Saturn et Playstation, Blazing Dragons est un jeu d'aventure dans le style de Discworld. Les personnages ont été créés par Terry Jones (un ancien des Monty Python) et la poignante finesse des dialogues n'échappera à personne. Très proche d'un dessin animé interactif, Blazing Dragons est prévu pour le mois de juin.



Et passons maintenant à quelque chose de vraiment, mais alors vraiment différent: une photo de Slam'n Jam, juste pour vous dire qu'il est repoussé à juin, et que Kareem et Magic sont toujours de la partie...



Blazing Dragons.

ONZE FAIT UN JEU?

Pour sa onzième édition, le salon des Jeux réunira du 6 au 14 avril au parc des Expositions de la porte de Versailles, à Paris, plus de cinquante exposants qui mettront près de 1 000 jeux à votre disposition. Jeux de réflexion, de société, de simulation, de rôles, éducatifs, de cartes... lequel choisir? A vous de voir!



A SUIVRE...

KONAMI XXL SPORTS SERIES

Après NBA in the Zone et International Superstar Deluxe, Konami a décidé de renforcer son activité dans le domaine de la simulation sportive. Pour cela, la firme a donc créé un nouveau label: Konami XXL Sports Series. De nombreux titres sont d'ores et déjà en préparation pour

implanter la production de cette branche: un jeu de golf, un jeu de foot américain (NFL Full Contact) et un de base-ball (MLBPA Bottom of the Ninth). Quant à International Superstar Deluxe, il est toujours prévu pour le mois de mai sur Megadrive. Il y en aura pour tous les goûts...

TIME WARNER DANS L'AIR DU TEMPS

Les Doom-like sont à l'honneur. Quel éditeur ne se fend pas aujourd'hui d'une version maison de Doom. Après Alien Trilogy, développé par Acclaim, voici que sort sur Playstation Po'Ed, un titre signé Time Warner. Comme dans tout jeu de ce genre, il faudra tuer ou être tué. Le choix est vite fait, non? Un principe très simple mais efficace. On annonce pas moins de vingt-cinq lieux différents, des armes multiples et inédites (on trouve, par exemple, une poêle à frire) et une foule d'ennemis au look hallucinant. Mais Time Warner ne s'arrête pas en si bon chemin. En effet, cet éditeur américain prépare activement la version Playstation de Return Fire,

un jeu d'action et de stratégie sorti sur 3DO il y a quelques mois. Testé dans Consoles+ n° 41, il avait obtenu la note fabuleuse de 94%. Un jeu très attendu donc...



Po'Ed sur Playstation sortira dans le courant du mois de juin.



Return Fire, le hit qui a fait trembler la 3DO, arrive en juin sur Playstation.

GAME'S S'INSTALLE À MONTPELLIER

C'est dans la capitale du Languedoc que vient de s'ouvrir le douzième magasin de la chaîne Game's. Celui-ci vous offre un vaste choix en matière de jeux vidéo 16 et 32 bits, ainsi que toute l'actualité des titres vidéo-CD. Les adeptes de japonimation y trouveront des mangas, goodies et cassettes vidéo. Le rachat et la vente de jeux d'occasion est également de mise et, pour les clients assidus, une carte de fidélité permet de bénéficier de nombreux avantages.



C'est dans le centre commercial que vous trouverez une boutique Game's. Pour plus de renseignements,appelez le (16) 67 20 12 66.

BRÈVES D'AILLEURS ET D'AUJOURD'HUI

- **88% POUR ACTUA SOCCER!** C'est après réception de la version finale que nous avons décidé d'augmenter la note de ce jeu. Eh oui, entre-temps, et avec le manuel, nous nous sommes aperçus que les problèmes d'angles de vue n'étaient que... virtuels! Dont acte.

- **LA LOCATION DES TITRES PLAYSTATION** sera effective en Angleterre dans deux ou trois mois. Sony proposera des boîtes de jeu un peu différentes des versions classiques, et chaque magasin qui le désire pourra à loisir louer ces jeux. En ce qui concerne la France, rien n'a été encore décidé mais il semblerait que les négociations soient en bonne voie. Nous verrons ça dans quelques mois...

- **LA JAGUAR, CONSOLE EN VOIE D'EXTINCTION.** En effet, alors que nous vous apprenions le mois dernier l'intérêt grandissant d'Atari pour le monde du PC (en rachetant le fabricant de disques durs, JTS), Accord, l'importateur officiel des produits Jaguar en France, a déposé le bilan. On apprend en outre qu'une vingtaine de personnes de la structure américaine ont été remerciées. Il semblerait donc qu'il n'y ait plus beaucoup d'espoir. Mais que fait la S.P.A.?

- **ILS EN VEULENT, LES BOUGRES...** Et ils ont bien raison! Ils sont trois, adorent la Saturn et le font bruyamment savoir par l'intermédiaire de leur fanzine "Sega World". Le deuxième numéro est déjà disponible, et il s'est considérablement amélioré. Si vous êtes dans le "moyen saturnin", n'hésitez pas à y jeter un œil: c'est pas trop cher et sympa. Pour plus de renseignements, contactez David au 43 65 48 77.

- **DU 17 AVRIL AU 2 MAI**, vous pourrez visionner la majorité des films d'animation présentés au prix Pixel-Ina et en apprendre un peu plus sur le salon Imagina au Carré Séita, 10 rue Surcouf, à Paris, dans le 7^e arrondissement.

- **FUSION.** Même si cette information ne concerne que de très loin notre petit monde du jeu vidéo, il est toujours intéressant d'apprendre que les sociétés Silicon Graphics et Cray Research viennent de fusionner. À l'origine des plus puissants super-calculateurs mondiaux, ces deux sociétés risquent bien d'imposer une hégémonie sans limite sur ce marché. Sun Microsystems a certainement du souci à se faire...

- **PROBE** a été désigné pour réaliser l'adaptation sur Playstation de Hexen (la suite de la suite de Doom). La sortie américaine est prévue pour les environs de juillet.

- **LUCAS ARTS, SNK ET... ATARI** (!) ont signé pour développer des jeux Playstation. Le premier jeu de Lucas Arts sera l'adaptation de leur mythique Ballblazer. SNK va convertir King of Fighters 95, suivi de Samurai Shodown et Fatal Fury. Miam! Atari, quant à lui, se chargera d'adapter Tempest 2000 et Defender 2000, et on parle également d'Alien Vs Predator.

NOUVEAUX MAGASINS

ANNECY - 3, rue de la PAIX

CREIL - 7, rue de la République

CLERMONT FERRAND - 114, Bd Gustave Flaubert

DIEPPE - 4, rue Saint Remy

OUVERTURES PROCHAINES LILLE - MONTPELLIER - TROYES - COURBEVOIE - MOULIN

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN



livré avec "DAYTONA et un pad"

2590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - World Advanced war

Actua Soccer - Dragon Ball Z

Olympic Games Vol.1 - Toshinden - True Pinball

Gex - Wangan Dead Heat - Gunbird

Darius Gaiden - Primal Race - X-Men

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS



Jeux d'occasion Méga Drive à partir de

39,00 Frs

et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Renseignements 24H sur 24 au **36 68 22 06**

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30 - 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45
 - 11 NARBONNE - Tél: 68 32 07 60 - 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !**
 - 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30
 - 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 ST BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90
 - 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30
 - 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25 - 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ETIENNE - Tél: 77 41 84 79
 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !** - 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14
 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33 - 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 60 CREIL - Tél: 44 25 56 64 **Nouveau !**
 - 63 CLERMONT-FERRAND - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81
 - 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saône - Tél: 85 42 98 58 - 73 CHAMBERY - Tél: 79 69 45 50 50
 - 74 ANNEMASSE - Tél: 50 45 75 71 Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10
 - 76 DIEPPE - Tél: 35 84 63 90 **Nouveau !** - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 76 ROUEN - Tél: 35 89 60 33 - 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13
 - 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18 - 83 TULON - Tél: 94 91 39 69
 - 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 L'A REUNION LE TAMPOON - Tél: 27 87 76

PLAYSTATION



livré avec un tee-shirt
*dans la limite des stocks disponibles

1990,00 Frs *
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Tekken 2 - Road Rash - NBA Live 96
Wing Commander III

Chronicle of the sword - Wiew Point

Myst - John Madden Foot 96

Alone in the dark 2 - Philosoma - Olympic Soccer

Olympic Games Vol.1 - Dragon Ball z

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

VOS INTÉRêTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

• Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle

• Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...

• Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..

• Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES **36 68 22 06** à VOTRE SERVICE

SUPERCARTE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat unique - Pour les appels en 36-68-...: la taxation est de 2,23 F TTC / min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer

Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.



PYRON



PHOBOS



SASQ

Vampire Hunter, une production estampillée Capcom, connu des amateurs d'arcade sous le nom de Darkstalker, se dote aujourd'hui d'une suite sur la Saturn, Vampire Hunter Darkstalker's Revenge. Ce jeu de baston en 2D, fidèle à la tradition des productions de Capcom, vous propose de choisir entre quatorze personnages différents, qui ont tous en commun un look un peu mystique. Entre Zabel le mort-vivant, Felicia la petite chatte, Lei-Lei la fantôme, etc., on ne sait vraiment que choisir! D'autant que chacun d'eux possède deux ou trois Furies, lesquelles peuvent, comme dans Samurai Shodown, être réalisées lorsque la jauge de

puissance du personnage est remplie. Mais là, il devient possible d'enchaîner plusieurs Furies de suite! Les boutons L et R servent quant à eux à simplifier les manip. En outre, les combattants disposent de plusieurs coups spéciaux (Dragon Punch, boule de feu, Hélicoptère...), réalisables grâce à une manipulation particulière qui dépend du niveau de puissance (Power) atteint. Ce genre d'attaque est particulièrement efficace. Pas moins de six

boutons sont utilisés... pour doser la force des coups portés. Les projections sont elles aussi au rendez-vous, certaines étant très originales. Mais ce n'est pas tout, puisque les Breakers n'ont pas été oubliés! Ils permettent de briser net un enchaînement ou la garde de l'adversaire. Enfin, le nombre de Combos effectués s'affiche automatiquement à l'écran. Un mode Turbo permet de speeder les combats un maximum, mais il est également possible de régler la vitesse du jeu dans le menu des options, et ce de façon plus subtile (en lui conférant une valeur de une à quatre étoiles)! Les décors sont très jolis et plusieurs éléments en arrière-plan sont animés, dont un gigantesque robot, des perroquets, des ballons... Il est même possible de se dérouler sur certains éléments au premier plan. La musique, très variée, soutient au mieux l'action. Vous devriez pouvoir vous jeter sur Vampire Hunter dès le mois de juin!

Il faut être au courant pour ne pas se faire griller.



La première Fury de Felicia se finit par un bon Dragon Punch.



Donovan est un flambeur, qui l'eût cru?



Anakaris a transformé Felicia en gentil petit chat.



BISHAMON



FELICIA



ANAKARIS

Hunter



Une tranche de Felicia? Pour être en bonne santé, faites comme Cheub: mangez du chat.



Les bandelettes de la vieille momie, une aventure de Tout-en-carton!



Une projection très spectaculaire.



Felicia a ramené ses copines, histoire de lui donner un coup de patte.



Donovan écrase les prix!

Deux Morrigan pour le prix d'une!



Un petit câlin version chatte!



MORRIGAN



ZABEL



LEI-LEI

Resident Evil



Reprenant le système d'angles de vue en 3D d' Alone in the Dark, Resident Evil, prévu pour juin sur Playstation, est un jeu d'aventure qui tranche radicalement avec les récentes productions de Capcom. Pas de combat en 2D. Pas de petit bonhomme en armure qui défie les lois de la gravité en réalisant des doubles sauts. Pas de Mickey aux grandes oreilles. Mais des araignées titaniques.

Des zombies cannibales. Des têtes qui explosent. Du gore. Du gore. Et encore du gore... Vous vous retrouverez au cœur d'une bâtie millénaire dans laquelle le gouvernement aurait réalisé une série d'expériences biogénétiques. Dans la peau d'une robuste experte en démolition (Jill Valentine) ou dans celle d'un tireur d'élite émérite (Chris Redfield), il va vous falloir retrouver une expédition partie enquêter dans cette demeure, et qui a récemment disparu. Le scénario

varie selon le choix du personnage initial, mais, dans tous les cas, il vous faudra fouiller la demeure de fond en comble afin de découvrir ce qui s'y est réellement produit. Au gré de vos déambulations, vous devrez résoudre certaines énigmes, et récupérer de nouvelles armes (hache, tronçonneuse, bazooka, marteaux... miyah!) pour vous défendre des monstres qui infestent les lieux.



Ce serpent ne va pas rester couché longtemps. Gardez vos distances...



Les têtes qui explosent sont monnaie courante dans Resident Evil. Ames sensibles, s'abstenir.



Lorsque vous tirerez dans cette araignée, des milliers de petites bestioles venimeuses s'échapperont de ses plaies.

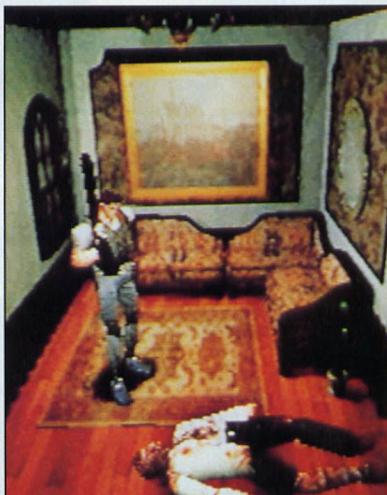
Vous êtes content de vous? Et c'est vous qui allez payer le nettoyage de moquette?...



Les angles de vue contribuent largement à l'atmosphère angoissante de la bâtie.



Vous pourrez accéder aux différentes pièces depuis le hall d'entrée.



Par minitel:
36 15 SIMPSONS



Joue à MORTAL KOMBAT par téléphone et gagne ta cartouche de jeu ou ton T-shirt MKIII !

MORTAL KOMBAT

36 68 20 10

© Adrián Bay - 3668 : 2,23 F/mn - 3615 : 1,29 F/mn - Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler.

La ligne des ados



La Ligne des Ados est un lieu magique où tu vas pouvoir dialoguer avec des mecs ou des tantes, et te faire pleins de nouveaux amis.

Il y a en ce moment-même une cinquantaine d'Otakus connectés !

Appelle tout de suite au:

36 68 11 10

Tu peux aussi appeler de Belgique au 0900-29-910 pour tous les jeux.

SONY... SONY... SONY... SONY... SONY... SONY...

Horned Owl

Déjà disponible en import depuis quelque temps, Horned Owl est le Virtua Cop de la Playstation. Bénéficiant d'un habillage tout en 3D précalculée, le joueur va devoir blaster de l'alien dans les rues d'une ville, dans les halls d'un aéroport ou dans l'antre du grand méchant. Comme de bien entendu, vous allez pouvoir exploser tout ce qui bouge mais vous n'aurez qu'un seul type d'arme à votre disposition. Si vous pouvez bénéficier d'un méga-tir (en maintenant la pression), il n'en reste pas moins limité. Mais des grenades sont également de la partie. Le déroulement du jeu est identique à celui de tous les jeux du genre: assez linéaire. Mais l'action est soutenue et l'ambiance dense à souhait, grâce à de petits dessins animés qui entrecoupent les niveaux.



On reconnaîtra facilement la patte de Masamune Shirow ("Appleseed", "Ghost in the Shell").



Vous remarquerez l'inscription "Metallica" sur le bouclier de ce boss.



Le premier niveau se déroule dans les rues de la ville, et vous amène vers l'aéroport.



Vous pouvez détruire certains éléments du décor.

SONY/PLAYSTATION
JEU DE TIR
mai



Pas de grande difficulté pour battre les premiers boss.

Ultimate Mortal Kombat 3

GT INTERACTIVE/SATURN
BASTON
mai



Kitana est toujours aussi efficace avec son éventail.

Il fait beau, c'est le printemps. Les petits oiseaux gazouillent et les six mois d'exclusivité de Mortal Kombat 3 sur Playstation touchent doucement à leur fin. Ce fut une cruelle attente pour tous les petits bastonneurs saturniens, mais qu'ils se rassurent: leur patience n'aura pas été vainne, car voici venir Ultimate Mortal Kombat 3. Cette version comporte cinq nouveaux combattants, des nouveaux décors et trois personnages secrets, dont deux inédits: Ermac et Classic Sub-Zero (l'ancien modèle). Ce qui fait, en tout et pour tout, pas moins de vingt-deux combattants. Si les nouveaux personnages sont des habitués de la série (Jade, Scorpion, Kitana, Reptile et Mileena), leurs coups spéciaux, eux, ont été réactualisés, et ils maîtrisent désormais les Combos et les Animalités. Bien joué, Sega! D'autant plus que, hormis ses accès CD un peu longuets, la version Saturn n'a rien à envier à la version Playstation. En définitive, Ultimate Mortal Kombat mérite bien son nom, si toutefois les accès CD de la version bête daignent être corrigés.

Pour son Animalité, Scorpion se transforme en... pingouin!



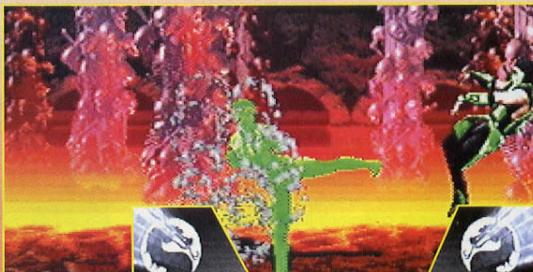
Scorpion est de retour avec son fameux coup du "serre-moi la pince".

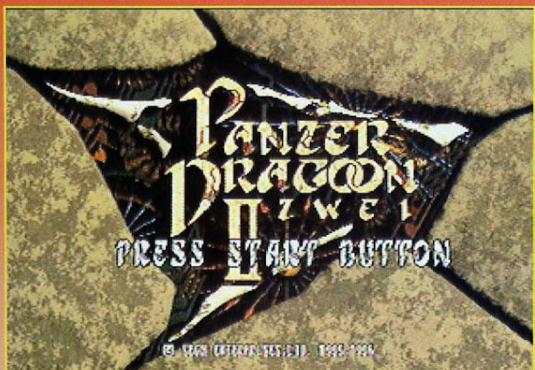


Vous comprenez pourquoi elle s'appelle Jade?



Vingt-deux personnages avec les trois persos cachés (Ermac, Classic Sub-Zero et Smoke). Qui dit mieux?





Panzer Dragoon est de retour. D'habitude, dans un deuxième épisode, les héros sont plus forts, plus gros, plus méchants. Ici, c'est le contraire. Votre monture n'est plus qu'un bébé dragon qui, au début du jeu, ne saura même pas voler. Rassurez-vous, il apprendra très vite. Panzer Dragoon 2 semble encore plus prometteur que son prédecesseur. Le principe reste inchangé, mais les améliorations sont nombreuses. Même si on ne contrôle toujours pas la trajectoire, on peut manœuvrer beaucoup plus librement qu'auparavant et de nouveaux angles ont fait leur apparition. Ainsi, plus rien ne vous empêche de vous décaler sur les côtés ou de prendre de la hauteur. Cette nouvelle liberté d'action augmente largement l'intérêt du jeu. Mais ce qui reste le plus impressionnant dans Panzer Dragoon 2, c'est la taille des ennemis et la beauté des décors. Toute la rédaction est tombée en extase devant les six niveaux du jeu. Après l'excellent Sega Rally, la Saturn tient avec Panzer Dragoon 2 un titre d'une qualité extraordinaire.

SEGA/SATURN
SHOOT-THEM-UP
mai



Admirez ce demi-boss au cœur de la forêt. Et l'animation ne rame pas d'un chouïa.



Même s'il est désormais possible d'éviter les tirs ennemis, il est toujours plus prudent de détruire l'adversaire.



Le rendu de l'eau est magnifique, avec un effet d'ondulation très réussi. En plus, le boss est génial.



Il est courant de voir des ennemis de cette taille dans Panzer Dragoon 2.

Le système de verrouillage des cibles n'a pas changé: toujours aussi efficace.



Olympic Soccer

US Gold chausse ses crampons et se lance dans la compétition du meilleur jeu de foot sur 32 bits. Alors, qu'est-ce qui pourrait vous faire craquer sur ce jeu de foot plutôt que sur un autre? Un environnement et des joueurs tout en 3D et animés en temps réel, comme l'annonce l'éditeur? Mais attention, de la vraie 3D, faite à la main et rouleée sous les aisselles. On peut donc s'attendre à des angles de vue illimités et à des actions sur le terrain plus vraies que nature. Pourtant, la Motion Capture n'a été utilisée qu'avec parcimonie, juste là où il faut, comme l'affirme un graphiste de Silicon Dreams, qui déclare au passage que le mariage de l'animation traditionnelle et de la Motion Capture ne peut être que bénéfique pour la jouabilité. Parmi la ribambelle de jeux de foot déjà présents, Olympic Soccer occupe une place d'outsider. Résultat du match en juin, après le test.



US GOLD/PLAYSTATION-SATURN
FOOTBALL
juin

3D jusqu'au bout des ongles.

Olympic Soccer semble très prometteur.



NBA Live 96

avec Total NBA 96, NBA in the Zone et bientôt NBA Live 96, la concurrence des simulations de basket sur Playstation promet d'être rude! Et Electronic Arts, qui signe là son premier jeu de basket sur 32 bits, risque fort de créer la surprise. NBA Live 96 est en effet une véritable simulation de basket qui, de plus, profite du moteur 3D maison de E.A., le Virtual Stadium. Avec des angles de vue en pagaille (plus d'une quinzaine), des séquences en Full Motion Video saisissantes et des stratégies nombreuses et réalistes, Electronic Arts a mis tous les atouts de son côté. Reste à voir si, au final, la jouabilité et le fun seront au rendez-vous.

ELECTRONIC ARTS/PLAYSTATION
BASKET
mai



Avec NBA Live 96 sur Playstation, Electronic Arts associe stratégie et 3D spectaculaire.



Les angles de vue sont très variés.



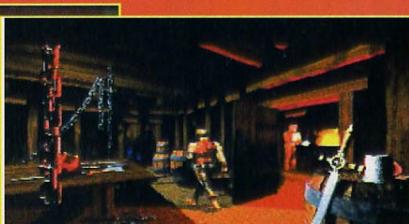
On peut changer de stratégie (offensive ou défensive) en cours de match.



Les séquences en Full Motion Video sont excellentes. Ça chauffe!



Tout commence par une sombre histoire de meurtre...



Du côté des écuries, on trouve le forgeron. S'il n'est pas très bavard, ce qu'il fabrique vous sera en revanche fort utile.

Chronicles of the Sword

Inspiré de la célèbre légende des chevaliers de la Table ronde, *Chronicles of the Sword* est une véritable invitation au voyage dans un univers d'heroic-fantasy et de magie. Son système de jeu et sa grande qualité graphique rappellent incontestablement le célèbre *Myst*, dont la sortie sur Playstation est également prévue pour le mois d'avril (heu, dis... tu me payes un resto, Benoîte?). Vous incarnez ici Sir Gwain, et devez faire de lui un chevalier de la Table ronde. Une longue et difficile quête, fortement teintée de sorcellerie, vous attend. Les déplacements de votre personnage s'effectuent à l'aide d'un curseur, une petite flèche telle que l'on en rencontre sur PC ou Macintosh. Il est d'ailleurs vivement recommandé de jouer avec la souris, la jouabilité n'en sera que meilleure. A en croire *Psygnosis*, le jeu ne comprend pas moins de cent lieux à explorer et une trentaine de mini-quêtes à réaliser pour parvenir à déjouer les plans de la maléfique Morgane. Et, rien que pour mener à bien la première quête, il faut compter une bonne heure de jeu (et avec de l'aide!). Patience, donc: le jeu ne sera disponible qu'à la fin avril. Test complet dans le prochain numéro...



Morgane est une sorcière. Soignez le mal par le mal...



"Farewell, Knight."

Votre rencontre avec Merlin va vous étonner: pas un poil sur le menton, pas de longue robe, mais un jeune et beau garçon bien baraqué... Spy tout craché, quoi!



La fameuse Table ronde des chevaliers.

Chronicles of the Sword.

La salle du trône et ses habitués: le roi Arthur, sa femme, Merlin... et vous, Sir Gwain.

PSYGNOSIS/
PLAYSTATION
AVVENTURE
fin avril

WORK IN PROGRESS

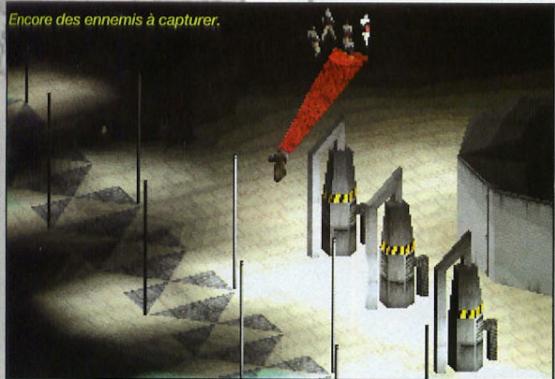


L'invasion des araignées géantes.

Le lance-flammes et sa fumée.

Prêt pour une plongée dans les abysses sombres et futuristes de la suite de Syndicate? Prêt à faire fonctionner à plein rendement votre matière grise? On vous aura prévenu: au menu, stratégie complexe pour missions mouvementées. Et, surtout, que les âmes sensibles s'abstiennent, car des innocents vont encore morfler sur votre passage...

Elvira



THE BLADE BROTHERS

Un look assorti au jeu pour l'équipe du terrible et trépidant Syndicate Wars! De gauche à droite: Ian Shaw (programmeur), Sean Masterson (designer des niveaux), Russel Shaw (bruitages et musique), Peter Molyneux (producteur), Mike Diskett (programmeur en chef) et Mike Man (artiste en chef).



LE GRAND RETOUR

Syndicate premier du nom avait fait ses armes sur PC et Amiga avant d'être converti sur Megadrive, Super Nintendo et Jaguar. Côté morale, l'équipe de cyborgs que vous dirigez dans le jeu n'hésitait pas à tirer sur des innocents et sur la police pour atteindre son but ultime: éliminer les syndicats du crime concurrents afin de diriger la planète... Un objectif pas franchement noble mais un jeu vraiment passionnant pour les amateurs du genre! A la fin du jeu, votre Corporation dominait le monde et toutes les populations grâce à une puce installée dans les cerveaux humains. On rigole, on rigole...

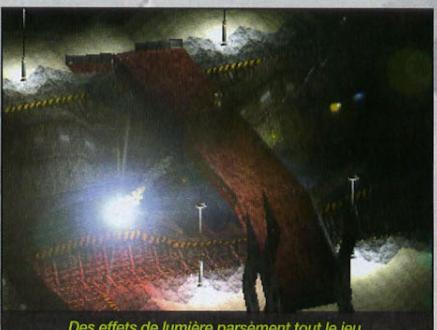
extraterrestre et dont les buts ne sont pas exactement d'œuvre pour l'amour et la charité... Outre cette secte, dont l'ampleur ne cesse de croître, des gangs de punks, profitant de la désorganisation de la Corporation, se multiplient et prennent le contrôle ici et là. A priori, ce sont les plus aimables du lot. Le tableau ne serait pas complet sans le syndicat de la Corporation lui-même qui, vous vous en doutez, entend rétablir sa suprématie sur tous les autres groupes... Par tous les moyens.

Encore plus captivant...

Action, réflexion et stratégie sont de mise pour ce nouveau volet attendu sur Playstation. Cette fois, vous pouvez choisir votre clan dès le début du jeu pour effectuer des séries de missions d'autant plus variées. A vous de jouer le rôle d'un membre éminent de l'Eglise ou celui d'un agent du syndicat de la Corporation. Dans le premier cas, vous êtes sous les ordres de l'ORG, l'organisation qui dirige l'Eglise, plus connue sous le nom des Nine. A vous de recruter de

Encore plus glauque...

La suite de ce Syndicate, nommée Syndicate Wars, vous plonge dans une ambiance tout aussi noire. Cent ans ont passé et le futur de notre monde est toujours sinistre! Certaines des puces contrôlant les esprits humains ont cessé de fonctionner et les hommes, libérés de leur emprise, commencent à prendre conscience de la réalité qui les entoure. C'est pourquoi de nombreuses révoltes et jacqueries éclatent un peu partout. Certains des humains se tournent vers la religion, ou plutôt vers une secte étrange nommée l'Eglise de la Nouvelle Epoque, qui dispense l'enseignement d'une culture



Des effets de lumière parsèment tout le jeu.

SYNDICATE

RATE WARS

ES BLADE RUNNERS



Plus de trente villes sont au programme de votre séjour avec *Syndicate*.

nouveaux adeptes et de détruire les Syndicats et les indépendants. Au cours de vos missions, vous apprendrez l'objectif caché de l'Eglise, qui désire réveiller un alien enfoui sous le pôle Sud lors d'une fonte des glaces qui noiera l'ensemble de l'humanité!

En dernier lieu, si vous gagnez, vous exterminerez les Nine sur la Lune et ferez ainsi disparaître l'Eglise. Vos missions sont tout autres si vous jouez un agent de la Corporation, même si le but ultime est également de tuer les Nine sur la Lune. Une fois le jeu terminé dans l'un de ces deux choix de base, vous pourrez incarner un punk pour remplir les missions impartiées à ce troisième lobby. La complexité des missions atteint alors son paroxysme car, dans ce scénario, les Nine de l'Eglise ont gagné, et il vous faudra sauver un maximum d'humains avant que le cataclysme qu'ils projettent ne survienne. L'armement dont vous disposerez est à la hauteur de la difficulté de

vos missions. Un arsenal de vingt-quatre armes différentes, de l'Uzi au lance-flammes en passant par le laser, les mines au napalm ou encore les lames de rasoir, voilà qui devrait faire l'affaire.

Encore plus visuel...

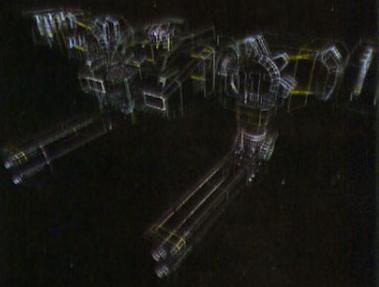
On n'est pas sur Playstation pour rien! La 3D isométrique du jeu est enrichie de rotations à 360° pour l'environnement du joueur, et de nombreux effets de lumière ajoutent encore à l'ambiance futuriste. Plus de trente villes peuvent être visitées et elles sont entièrement destructibles: ce n'est pas un jeu pour les enfants de chœur, et la réussite des missions dépend de votre stratégie, à élaborer avec soin. Il vous faudra voyager dans deux ou trois sites différents pour mener à bien chacune d'elles. Un Syndicate qui semble encore plus riche et plus tactique, puisque le déroulement du jeu dépendra de votre choix de base. Pour quel groupe choisirez-vous de tuer?

MACHINE:
Playstation et
PC.
ÉDITEUR:
Bullfrog
SORTIE:
juin 1996

WORK IN PROGRESS

FILS DE FER ET TEXTURES

Squelette du robot en 3D.



Placage des textures.

Squelette en fil de fer.



Habilage d'une araignée mécanique...



TIPS



Salut à tous. Ce qui vous attend ce mois-ci, c'est chanaille! Que de la grosse pointure au tournant, du hit, du gros titre, messieurs-dames. Des tips, oui, mais que sur de bons jeux, s'il vous plaît!

Dans X-Men vous jouerez avec Juggernaut, dans Virtua Fighter 2, vous bénéficierez d'un tableau d'options supplémentaire, dans Sega Rally, vous aurez une nouvelle voiture, dans Total Eclipse Turbo un Select Stage, etc., etc.

Ce lot de nouveautés devrait satisfaire la majorité d'entre vous.

A l'heure où j'écris ces lignes, j'attends l'arrivée en boutique du dernier Squaresoft, j'ai nommé Bahamut Lagoon, bientôt en import sur Super Famicom. Et je l'attends l'écume aux lèvres, mais je trépigne aussi d'impatience pour Tekken 2 sur Playstation (encore presque un mois). C'est pas possible, ça, nous faire poireauter à ce point-là. Et attendez, c'est pas fini: bientôt dans les salles d'arcade, c'est une nouvelle version de Street Fighter, SF Zero II, qui devrait vider vos poches. Capcom n'arrête pas de pousser le bouchon, mais, dans tous les cas, ça ne nous empêchera pas de tricher. Goodbye and see U next month!

Switch

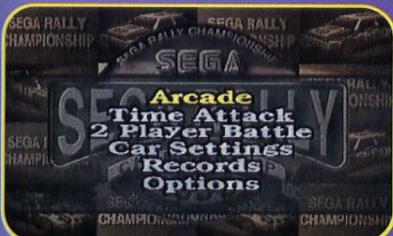
SATURN

SEGA RALLY

Heureusement pour Sega et ses fans, les conversions réalisées par l'AM2 (son équipe de développement) sont désormais bien meilleures que lors des débuts de la Saturn. Peut-être le savez-vous déjà, mais il existe plusieurs astuces qui vous permettent d'obtenir le mode Mirror, la Stratos, ou encore de vous mesurer à elle, et de contrôler les zooms lors du Replay. Pour sélectionner la course de Lake Side, il n'y a pour l'instant pas d'autre moyen que finir le championnat premier. Pour l'instant...

Pour jouer avec la Lancia Stratos

Placez-vous sur "Arcade" et faites: X, Y, Z, Y, X. Aucun son ne retentit, mais vous pouvez vérifier si votre tip a correctement fonctionné en allant faire un tour dans l'écran de sélection des véhicules.



C'est ici qu'il faudra bouger ses petits doigts sur le pad.



Attention les deux tips ci-dessous sont à effectuer sur cet écran.

Pour jouer contre la Lancia Stratos en mode Practice

Maintenez la pression sur Z et validez avec C. Maintenez Z jusqu'au début de la course.



Vous pouvez vous mesurer à la fameuse voiture. Remarquez que cela ne vous empêche pas de la sélectionner au préalable.

Pour disputer une course en mode Mirror

Maintenez la pression sur Y et validez avec C. Maintenez Y jusqu'au début de la course.



Le mode Mirror est parfait pour qui connaît trop bien le circuit: tous les virages y sont inversés. Restez calme.



La Stratos en action: avec une vitesse de pointe de 240 km/h, la moindre petite bosse vous fera voler à des hauteurs vertigineuses.

Sans valider votre choix, appuyez sur Bas lorsque vous êtes sur une vitesse normale. La Stratos apparaît alors comme par enchantement.

Pour zoomer à volonté lors du Replay

Pendant le Replay, maintenez Z et Bas, puis zoomez en avant ou en arrière avec L ou R.



Vous pouvez admirer vos exploits sportifs sous tous les angles.

SATURN

X-MEN

Si mes souvenirs sont bons (et ils le sont!), Marc vous a déjà donné un tip qui permet de jouer avec Akuma, également nommé Gouki, dans Consoles+ n° 51. Le tip du jour vous permet d'utiliser un personnage tout aussi intéressant que le susnommé. Il s'agit de Juggernaut, que nous connaissons sous nos douces latitudes sous le nom de Fléau. Sa puissance est phénoménale, mais comme on ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre, il est très lent. Mais voyons plutôt comment procéder.

Pour jouer avec Fléau

- **PREMIER JOUEUR.** Sur le tableau de sélection des personnages, placez-vous sur Spiral pendant trois secondes, puis, rapidement et sans vous arrêter, sur: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclope, Wolverine, Omega Red. Revenez sur Silver Samurai, et arrêtez-vous dessus pendant trois secondes. Puis appuyez simultanément sur A, C et Z. Faites un premier match avec Gouki. Revenez sur la grille de sélection des personnages. Appuyez sur Diagonale/Haut/Gauche jusqu'à l'apparition Wolverine. Appuyez de nouveau dans la même direction pour faire apparaître Juggernaut.
- **DEUXIÈME JOUEUR.** Placez-vous sur Storm et livrez un seul combat. Une fois revenu sur la grille, attendez trois secondes, puis passez sur les personnages suivants assez rapidement et sans vous arrêter: Cyclope, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai. Arrêtez-vous sur Storm pendant trois secondes, puis validez en appuyant simultanément sur A, C, Z. Pour sélectionner Juggernaut, reportez-vous au tip pour le premier joueur.

VERSUS MODE

H.05 L.04 D.00	H.01 L.00 D.00
K.O. X 56%	K.O. X 100%
X-P K.O. 01	X-P K.O. 00
X-P K.O. 06%	X-P K.O. 00%

Commencez par réaliser le tip pour le premier joueur. Avec la deuxième manette, placez-vous sur Storm de façon à être prêt pour le tip du deuxième joueur.

VERSUS MODE

H.06 L.05 D.00	H.02 L.00 D.00
K.O. Z 55%	K.O. X 100%
X-P K.O. 02	X-P K.O. 01
X-P K.O. 09%	X-P K.O. 25%

Une fois les deux tips réalisés, engagez un combat Gouki contre Gouki.

VERSUS MODE

H.05 L.03 D.00	H.01 L.00 D.00
K.O. X 63%	K.O. X 100%
X-P K.O. 01	X-P K.O. 01
X-P K.O. 06%	X-P K.O. 50%

Et voilà, vous pouvez jouer avec Juggernaut contre Juggernaut.

Pendant le combat, vous pouvez remarquer que des barres de fer ont fait leur apparition. Pour vous en saisir, faites deux fois Bas et X.



CONSOLES

Tu es coincé dans un jeu?
Tu craques, tu t'énerves?

Tape 3615 TCPLUS
ou appelle le 36 68 00 64
et consulte tous les tips

sur un max de jeux.
En plus, sur le 3615 TCPLUS,
tu peux parler tips en direct
le mercredi de 14 heures à 18 heures
avec Switch,
et le vendredi aux mêmes horaires
avec le Panda, la bête des mangas.

COIN - OP

Import Japon-USA



Ultra 64
Sony Playstation
Saturn
3DO
NeoGeo CD
Super Famicom
Megadrive

PC CD-Rom

Vente par correspondance
Réparations
Carte de Fidélité

Internet :

<http://www.cyber.ch/coin-op/>

1022 Chavannes S/Lausanne
Tél: (0) 21 / 636.08.50
Fax: (0) 21 / 636.08.50

S U I S S E

PLAYSTATION

RIDGE RACER REVOLUTION

Quel plaisir d'apprendre qu'il existe quelques astuces pour ce jeu de course qui a été pendant longtemps mon titre fétiche. Il l'est toujours, mais étant donné que les Memory Cards disparaissent mystérieusement à la rédaction, et qu'en est de nouveau en rade, j'ai abandonné mes investigations. Le premier de ces tips permet d'accéder à un nouveau mode de jeu. Dans celui-ci, il faudra effectuer le plus d'acrobaties possible avec sa voiture. Quant à la seconde manip, son intérêt m'échappe carrément...

Pour avoir un nouveau mode

Juste après avoir validé pour une nouvelle course, appuyez simultanément sur Croix et Carré. Maintenez la pression jusqu'au début de la course.



C'est juste après cet écran qu'il faut réaliser le tip.



Dès cette inscription ("Spinning Point"), les acrobaties les plus folles vous sont permises. Il y a trois "Spinning Point" par course.



Votre score s'affiche. Si vous trouvez un moyen efficace de gagner des points, n'hésitez pas à m'écrire ou à téléphoner.

Pour avoir un Secret Bonus

Ne tirez absolument pas pendant le Galaga. A la fin, la machine confirme l'apparition d'un mystérieux Secret Bonus.



Ce tip a des effets plutôt mystérieux: les plans des circuits et les véhicules semblent tourner plus vite sur eux-mêmes (écran de sélection). Si vous découvrez quelque chose de plus intéressant, n'hésitez pas à me le faire savoir...

CONSOLES

Participe au grand concours de tips. Pour cela, il te suffit de déposer ton tip sur le 3615 TCPLUS. L'auteur du meilleur tip gagnera un abonnement.

PLAYSTATION TOTAL ECLIPSE TURBO

Après un tour sur 3DO, c'est sur Playstation que Total Eclipse fait son apparition. Mais en plus simple, toutefois. Les programmeurs ont cru bon de ne pas placer la barre trop haut, pensant que le public de Sony serait moins âgé. Toujours est-il que le jeu est quand même bien difficile. Un Select Stage vous aidera sûrement.

Pour choisir son stage

Dans le menu des options, placez-vous sur "Passwords", puis maintenez la pression sur Select et faites: Triangle, L1, Carré. Relâchez Select et tapez: Triangle, L1, Carré, Triangle, L1, Carré. Le Select Stage apparaît.



C'est ici qu'il faut se placer pour faire la manipulation.



Une fois que le Select Stage apparaît, vous n'avez plus qu'à faire votre choix.



A vous le dernier niveau! Taïaut!

SATURN

VIRTUA FIGHTER 2

On connaîtait le tip pour jouer avec Dural. Sachez qu'il existe une autre manipulation, très simple à réaliser, qui vous donnera accès à une page d'options supplémentaire, dans laquelle il vous sera possible de déterminer la taille du ring, le niveau dans lequel vous voulez combattre, la durée du Replay et l'intensité du volume des différents bruitages.

Pour obtenir une page d'options supplémentaire

Entrez dans les options. Placez la difficulté en "Hardest", votre barre en "No Damage", la barre de l'adversaire en "Smallest" et pensez à supprimer la limite de temps. Ensuite, il vous faudra terminer le jeu dans le mode Expert sans perdre un round (attention à ne pas tomber du ring). Une fois le jeu terminé, la nouvelle page d'options apparaît.



Ô bonheur et joie, une nouvelle page d'options s'offre à vous.

PLAYSTATION

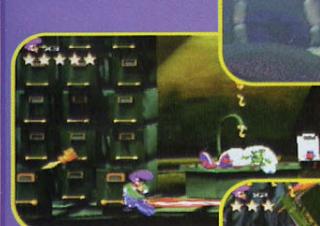
JOHNNY BAZOOKATONE

Le petit héros à la guitare n'a pas eu l'heure de convaincre les foules. Peut-être est-ce dû à sa maniabilité, peu aisée, ou à sa difficulté, mal dosée. Il en effet très malaisé de terminer le premier niveau alors que les suivants semblent beaucoup plus évidents. Pour les grattueux tombés en rade, voici les mots de passe.

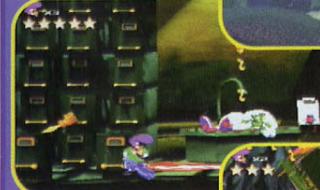
Les Passwords de Johnny



Level 2: AFLEAPIT



Level 3: TEASPOON



Level 4: SEDATION



Level 5: VERYNICE



Le premier combat contre Dural dans un niveau de 12 mètres avec un Replay qui dure aussi longtemps que le premier round, c'est possible!

ALLO GAMES

(1) 44 53 97 93

13, RUE CONDORCET
75 009 PARIS

M° : POISSONNIERE OU ANVERS

DU LUNDI AU SAMEDI : DE 10h30 à 19h15

ARRIVAGE MASSIF DE JEUX PSX ET SATURN D'OCCASIONS

PSX SONY

VIEW POINT :	269 F
LOADED :	279 F
TOSHINDEN :	249 F
WIPE OUT :	259 F
KILLED THE BLOOD :	279 F

SATURN SEGA

DAYTONA :	279 F
STREET FIGHTER AND MOVIE :	279 F
BUGS :	229 F
RAYMAN :	249 F
THEME PARK :	289 F

LE SPECIALISTE DE L'ECHANGE :

SUPER NINTENDO MEGA DRIVE :

25 FRS/échange
(jeux de même valeur)

PLAYSTATION SEGA SATURN :

40 FRS/échange
(jeux de même valeur)

ECHANGE / VENTE PAR CORRESPONDANCE

PRIX INDIQUES + FRAIS DE PORT (NOUS TELEPHONEZ)

PORT GRATUIT AU DELA DE 4 ECHANGES

A PARTIR DU 5EME ECHANGE, LE GEME EST OFFERT !

CART MAGIC ET CHRONICLES EN DEPOT

TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS. RCS PARIS A 398 157 230

Twisted Metal est un jeu qui met en scène des combats de voitures. Les moins doués d'entre vous auront sûrement éprouvé quelque difficulté à le terminer. Il n'est pas toujours évident de survivre, surtout lorsque l'on a trois ou quatre voitures surarmées à ses trousses. A l'intention de tous les conducteurs qui ont du mal à venir à bout de ce jeu de massacre, voici quelques mots de passe salvateurs.



Warehouse Level 2



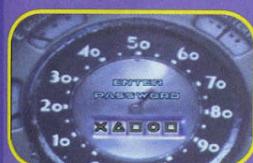
Freeway Level 3



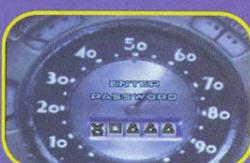
Fifth For Your Life Level 1
(Contre cinq voitures)



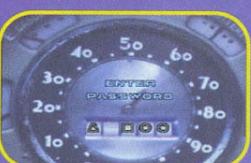
God Mode (ininvulnérable)



City Park Level 4



Cyurbria Level 5



Spécial Infinis



Rooftop Level 6

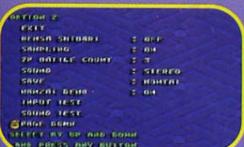


Last Boss Level 6

Puyo Puyo 2 est la suite de Docteur Robotnik sur Megadrive. C'est un jeu de réflexion excellent, avec lequel toute l'équipe s'amuse quand le travail manque ou que le bouclage devient nerveusement insupportable. Ceux qui le possèdent seront sûrement heureux d'apprendre qu'ils peuvent visionner deux clips digitalisés assez tardant tant il est ridiculement niais. Est-ce vraiment une astuce? Oui et non... Quoi qu'il en soit, cela fait plusieurs mois que nous avons le jeu à la rédaction et personne ne semblait connaître l'existence de ces deux vidéo clips kitsch.

Pour voir les clips vidéo de Puyo Puyo

Allez dans le deuxième écran d'options et entrez dans le Sound Test. C'est là que vous trouverez les deux clips.



Placez-vous sur Page Down, puis validez votre choix.



Vous n'aviez jamais visité le Sound Test? Une surprise vous y attend.



Il est pas mignon dans son costume rose, notre chanteur?

SNIN

DONKEY KONG COUNTRY 2

Avec Yoshi's Island, ce titre de Nintendo fait office de référence en matière de jeu de plates-formes. La beauté de ses graphismes et sa jouabilité en font un monstre du genre. Dans DKC premier du nom, quelque astuce permettait déjà d'obtenir un capital de cinquante vies. C'est également le cas dans ce deuxième volet, mais il est de plus possible de supprimer du jeu les barils "DK", qui donnent au joueur une seconde chance après une erreur fatale. Deux tips explosifs...

Pour avoir 50 vies et supprimer tous les barils "DK"

Prenez une nouvelle sauvegarde et, une fois à l'écran de sélection du mode de jeu, appuyez répétitivement sur Bas jusqu'à ce que le "Music Test" apparaisse. Continuez jusqu'à ce que "Cheat Menu" apparaisse, à cet endroit, faites:

- B, A, Droite, Droite, A, Gauche, A, X, pour supprimer tous les barils "DK".
- Y, A, Select, Gauche, A, Bas, Gauche, A, Bas, pour avoir 50 vies.



Pour que le ou les tips soient réalisables, il faut faire une nouvelle sauvegarde.



A l'écran de sélection des modes, appuyez sur Bas jusqu'à ce que le "Music Test" apparaisse.



Continuez pour qu'apparaisse le "Cheat Menu". Une fois au bon endroit, effectuez le ou les tips.



Avec cinquante vies, vous aurez largement de quoi explorer les nombreux niveaux de ce jeu!



Comme vous pouvez le voir sur cette photo du début du premier niveau, les barils "DK" ont disparu.

PLAYSTATION

DOOM

Tout le monde le sait à la rédaction, Doom c'est le jeu culte d'A.H.L. (il possède toutes les versions, de la Game Boy au PC). Lorsque Niilco et moi lui avons appris que nous possédions les mots de passe donnant accès aux niveaux secrets, il nous a arraché la feuille de codes des mains, a foncé tout droit vers la photocopieuse, nous l'a rendue et s'est enfermé dans la salle des Zordis en poussant son fameux cri de guerre: "Yol je le crois pas, ça! " On ne l'a plus revu de la journée, et l'accès à la salle était impossible puisqu'il s'y était enfermé.

Pour avoir accès aux niveaux secrets



FORTRESS OF MYSTERY:
HCCJT75179

THE MILITARY BASE:
0J1W3PRCPM

THE MARSHES:
HJJCL68W64



THE MANSION: OK2V4NQBNL



CLUB DOOM: HKKBM57V53

VIRGIN

joue et gagne au
36 68 11 19

tes meilleures consoles et tes nouveaux jeux
(Sega Rally, Virtua Fighter 2, Dragon Ball Z, Total NBA 96, etc...)



la Playstation
SONY



la Saturn
SEGA

l'Ultra 64 pour toi

MAINTENANT TÉLÉPHONE AU

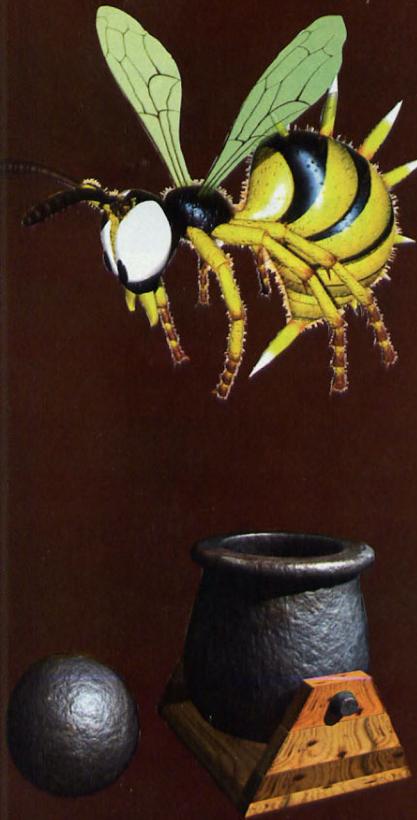
36 68 11 19

SOLUCE

DONKEY KONG DIDDY'S KONG QUEST

La solution complète de *Donkey Kong Country 2*, suite et fin, c'est pour ce mois-ci! Vous saurez tout, du monde 4 au monde spécial, pour atteindre enfin les 102% de vos rêves... Où trouver toutes les salles bonus et les pièces DK de chaque niveau? Suivez le guide et n'oubliez pas que le jeu propose aussi des passages secrets et des raccourcis menant directement à la cible de fin. Mais là, c'est à vous de fouiner sans oublier de faire équipe pour bien prospecter! Un jeu grandiose pour un duo de choc.

Elvira

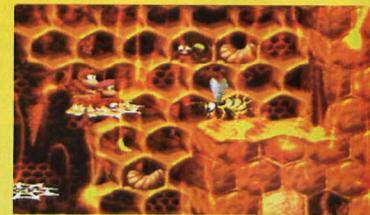


KREMLAND DINGO

Niveau 1 FRELONS FRÉMISSANTS

3 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Dès le départ, pratiquement sans bouger, faites équipe pour atteindre un crochet en hauteur. Grimpez le long du mur de miel à gauche pour gagner une salle B sur la droite.



• **SALLE-BONUS.** Sous l'entrée de la première salle B se trouve l'accès à la deuxième... C'est tout bête.

• **SALLE-BONUS.** Après la sauvegarde, allez avec Squitter l'araignée jusqu'au tonneau de la lettre "N". Au-dessus, tissez des toiles en suivant la piste des bananes pour atteindre un tonneau B en haut à droite.

• **PIECE DK.** Il faut avoir Squitter – vous l'avez trouvée juste avant la sauvegarde, grâce à un crochet situé en hauteur – pour dégommer l'abeille qui masque un trou dans le sol après les hérissons. Descendez et récupérez les bananes et la pièce DK à gauche.



Niveau 2 OBJECTIF ÉPOUVANTE

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Le long de la voie de chemin de fer, vous apercevez un tonneau. Il faut alors sauter du wagonnet. Vous accédez alors à la première salle-bonus.



• **PIECE DK.** Suivez le deuxième wagonnet ennemi qui vous lance des tonneaux. Des rails en dessous mènent à une entrée B.



• **SALLE-BONUS.** Suivez le deuxième wagonnet ennemi qui vous lance des tonneaux. Des rails en dessous mènent à une entrée B.

• **PIECE DK.** Après la sauvegarde, sautez en l'air en passant dans la première cabane en bois après la lettre "N".

SNIN

MONDE 4

Niveau 3 EMBROUILLAMINI JOLI

1 salle-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** La première liane verticale mène sur une plate-forme de bois au début du niveau. Faites équipe pour atteindre le tonneau d'invincibilité et sautez dans le trou en suivant les bananes. C'est juste avant la rencontre avec le perroquet.



• **Pièce DK.** Carrément hard à dénicher! A la sauvegarde, sautez à travers le mur derrière lequel on aperçoit une banane. Faites une rouleade dans le vide avec Dixie, puis sautez pour atteindre la plate-forme d'en face. Transformé en araignée, longez le mur de gauche en montant et empruntez le passage indiqué. La pièce DK se trouve dans cette salle à gauche.



Niveau 4 À BOUT DE SOUFFLE

1 salle-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Faites équipe au tout début du niveau pour gravir les étages en bois. Une fois en haut, sautez à droite pour accéder à une entrée B.

• **Pièce DK.** Il faut terminer la course premier en sautant sur les autres concurrents ou en les dépassant. Il s'agit de faire vite. Un conseil: au tout début, un ressort situé à gauche vous donnera du suite de la vitesse! Le vainqueur est récompensé par... l'apparition d'une pièce DK, bien sûr!



Niveau 5 MARAIS MARRANTS

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Un tonneau est visible en hauteur dans la première partie du niveau. Faites équipe ou prenez le hérisson bleu par-dessus pour qu'il vous y envoie...

• **SALLE-BONUS.** Amenez le boulet jusqu'au canon pour accéder à la seconde salle-bonus. Avez-vous remarqué que les boulets et certains coffres peuvent servir de bouclier?



• **Pièce DK.** La pièce est donnée avec les bonus de la cible de fin. Ne dégommez pas le lanceur de tonneau, mais calculez votre coup de façon à rebondir au bon moment sur un tonneau pour atteindre la cible.

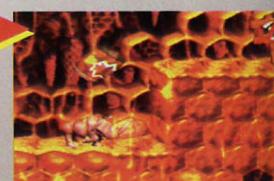
Niveau 6 RAMBI CHAMBARDE

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Si vous sautez au-dessus du deuxième tonneau rotatif, un crochet apparaît. Grimpez-y pour accéder à la première salle B.

• **SALLE-BONUS.** Juste avant le panneau d'interdiction de Rambi le rhino, faites une super-chARGE sur le mur de droite au-dessous.

• **Pièce DK.** Avant d'entrer dans la pièce de transformation de Rambi, sautez et un crochet apparaît. Il permet de passer au-dessus de la salle et de s'emparer facilement de la pièce DK. Sinon, c'est également possible avec la super-chARGE de Rambi.



BOSS

ROI ZING STING

Tirez plusieurs fois en visant le dard du roi. Quand il se transforme en petites abeilles, dégommez les jaunes, puis shootez sur la rouge qui reste jusqu'à ce que mort s'ensuive...

Gain: 1 pièce Krem

Bilan: 56%

(avec les 4 premiers mondes complets)

- 4 pièces Krem.
- 3 niveaux secrets ouverts.
- 22 pièces DK.



SOLUCE

Conseil



BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 1)

- Trésor de Swanky: A-A-C.
- Puzzle des Pirates: B-B-C.
- Challenge des Chimpanzés: B-A-C.



Bilan: 63%

- 11 pièces Krem.
- 3 niveaux secrets ouverts.
- 25 pièces DK.

RAVIN RAVI

Niveau 1 FUNESTE FUTAIE

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Juste avant la sauvegarde, deux colosses bleus protègent l'entrée d'une salle B. Prenez un tonneau pour défoncer le mur devant le deuxième garde.

• **SALLE-BONUS.** Après la sauvegarde, dégommez les deux crocos sous deux cordes magiques pour déblayer le terrain. Il ne reste plus qu'à anticiper vos sauts pour progresser de corde en corde et atteindre ainsi le tonneau B en hauteur. Synchronisation et rapidité sont de rigueur.

• **PIECE DK.** On aperçoit le bord d'un tonneau sous la lettre "Q". Rendez-vous à la plate-forme suivante, plus basse, et prenez Dixie pour voler vers la gauche à travers le mur.



Niveau 2 ANTRE HANTÉ

3 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Suivez les rails et sautez en longueur pour atteindre une entrée B visible au-dessus de deux abeilles.

• **SALLE-BONUS.** Au dessus de la première entrée B se trouve une deuxième entrée! Resautez à la dernière seconde pour l'atteindre.

• **SALLE-BONUS.** Bien après la sauvegarde, faites un petit saut juste avant les deux abeilles du haut pour aller sur le rail en dessous. L'entrée de la troisième salle-bonus n'est pas loin.

• **PIECE DK.** Allez sous le porche à gauche juste devant la cible de fin. La pièce DK n'est pas visible, mais elle est là!



Niveau 3 FATALE RAFALE

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Juste avant le panneau d'interdiction du serpent, faites équipe ou sauter avec Ratty pour atteindre le tonneau B en hauteur.



MONDE 5

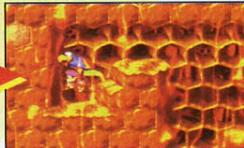
Niveau 4 PERROQUET PANIQUÉ

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Sur la route du troisième perroquet bleu, amenez-le à gauche en passant au-dessus de l'abeille pour une ouverture secrète, située juste au dessus de la lettre "O".

• **SALLE-BONUS.** Après la sauvegarde, descendez jusqu'au hérisson. Prenez Dixie et volez vers la gauche pour vous agripper à un mur de miel au-dessus de deux abeilles.

• **PIÈCE DK.** Prenez Dixie dès le départ du niveau et volez à gauche, vers l'amas de bananes. Et hop, une pièce en poche!



Niveau 5 TOILE DES BOIS

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Après la sauvegarde, dans la descente après la lettre "N", la montagne forme un escalier. En bas, tissez des toiles à droite tout en dégommant les vautours sur le parcours. Quand vous arriverez à droite, un monstre lance des boulets dont un très lent. Revenez sur vos pas en suivant le boulet, qui ouvre un passage en touchant la montagne! Une flèche de bananes vous indique le retour.

• **SALLE-BONUS.** Avant le panneau d'interdiction de l'araignée, un monstre lance des boulets dans la direction d'une flèche de bananes. Même processus que pour la salle-bonus précédente.

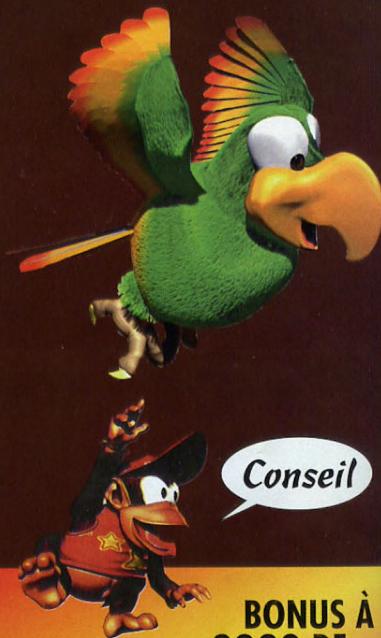
• **PIÈCE DK.** Donnée à la cible de fin... Le passage des trois objets de la cible est rapide: anticipiez un peu.



BOSS

KROW L'INQUIÉTANT

Trois étapes sont nécessaires pour vaincre cet aigle. Evitez les petits aiglons fantômes et sautez sur le visible, qui donne un projectile. Lancez le projectile sur le boss, puis grimpez d'un étage en vous servant de crochets. Même opération en plus rapide. A l'étage au-dessus, il faut grimper sur les cordages en évitant des boulets qui tombent. Un conseil: restez constamment en mouvement pour ne pas vous faire toucher. Ultime opération en haut pour obtenir une pièce Krem.



BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 2)

- Challenge de Cranky: B-A-A.
- Lave Lumineuse: C-B-A.
- Jeu des Gorilles: B-C-C.



Bilan: 68%

- 1 pièce Krem.
- 4 niveaux secrets ouverts.
- 27 pièces DK.

SOLUCE



Conseil

BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 3)

- Farce de Funky: A-B-C.
- Marécage Marrant: B-C-B.
- Prix des Primates: B-A-C.



Conseil

BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 4)

- Vernis avec Winkly: C-A-C.
- Kwik Kwagnant: B-B-A.
- Butin de Babouins: C-B-C.



CASTEL DE K. ROOL

Niveau 1 ABYSES ARCTIQUES

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Nagez avec Engarde l'espalon jusqu'au premier tonneau DK. Au-dessus, deux bananes indiquent le mur de gauche à exploser avec la super-attaque de votre monture.

• **SALLE-BONUS.** Après la sauvegarde, bien plus loin que la pièce DK, allez jusqu'au ballon de vie rouge à gauche. Au-dessous du ballon, traversez le mur de droite pour trouver un panneau d'interdiction de l'espalon et l'entrée d'une salle B.

• **PIÈCE DK.** Après la sauvegarde, montez jusqu'au tonneau DK. Passez les étoiles de mer et, en haut, faites une super-chARGE à droite avant que le niveau d'eau ne baisse. Sur la plate-forme de droite se trouve la pièce DK, inaccessible autrement.



Niveau 2 GOUFFRE GLACIAL

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Montez sur la plate-forme au-dessus de la lettre "O". Tombez face à l'abeille de gauche, et passez sous elle pour atteindre le tonneau B.

• **SALLE-BONUS.** Tombez juste avant la fin pour atterrir sur la plate-forme au-dessous de la cible (ne prenez pas d'élan pour voler avec le vent, sinon vous ne pourrez pas tomber). Faites équipe pour dégommer l'ennemi dans le tonneau ou placez-vous au bout de la plate-forme pour le dégommer. Lancez le tonneau sur l'ennemi "sabré" pour accéder au tonneau B.

• **PIÈCE DK.** Après la sauvegarde, montez sur la grande plate-forme au-dessus du deuxième tonneau DK. Planez vers la droite, évitez les trois abeilles et à vous la pièce. Attention: n'allez pas trop haut!



Niveau 3 BASTION BROYEUR

2 salles-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Un ascenseur écraseur digne d'un film d'horreur! Prenez Rambi dès le début à gauche du premier tonneau DK. Plus haut, une flèche de bananes vous indique le mur de gauche à défoncer avec la super-chARGE du rhinocéros.

• **SALLE-BONUS.** À gauche de la sauvegarde se cache le perroquet. Volez jusqu'au panneau d'interdiction de Squawks. Un tonneau TNT permet de faire exploser le mur de gauche indiqué par une flèche de bananes.

• **PIÈCE DK.** Volez vite avec le perroquet jusqu'à la lettre "N" et descendez sous elle dans un petit passage secret. Chosez la pièce DK avant que le sol ne vous ait rejoint...



BOSS

CONFRONTATION AU FORT

Pas de combat, mais l'apparition de Donkey Kong enchaîné. Une pièce Krem vous est donnée. Revenez-y à l'occasion et faites équipe pour gagner deux pièces bananes et une vie sup' cachées en hauteur.

Niveau 4 CAVERNE DE CLAPPER

2 salles-bonus et 1 pièce DK

- **SALLE-BONUS.** Au tout début, devant l'entrée du niveau, faites équipe pour accéder à un crochet en hauteur qui mène à une salle B.
- **SALLE-BONUS.** Avec Engarde l'espada, prenez le passage au fond à gauche où il y a une pièce banane au-dessus des trois étoiles de mer. Faites une super charge sur le mur de droite pour une entrée B.
- **PIECE DK.** A la sortie de la première salle-bonus, refaites équipe pour un nouveau crochet en hauteur et la pièce DK.



Niveau 5 SALON DU MAILLON

2 salles-bonus et 1 pièce DK

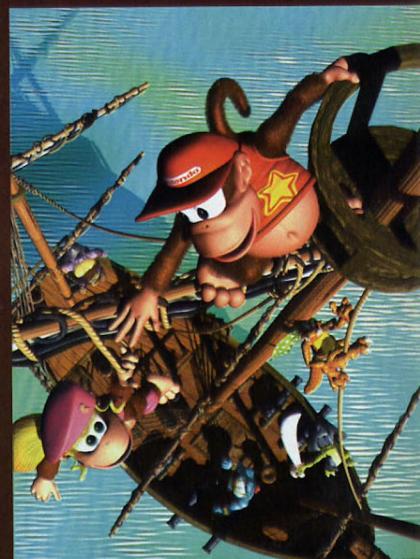
- **SALLE-BONUS.** Montez sur les chaînes jusqu'aux trois crocos lanceurs de boomerangs. Sautez sur le plus haut pour récupérer un boulet, puis sur le deuxième à droite en dessous, pour accéder au canon.
- **SALLE-BONUS.** Après la sauvegarde, montez jusqu'aux deux lanceurs de boulets. Accédez à leur antre en sautant à gauche à travers le mur, à leur niveau. Pour les dégommer, faites équipe ou lancez une super attaque. L'entrée B est à leur gauche.
- **PIECE DK.** Après la sauvegarde, sur les chaînes qui mènent aux deux lanceurs de boulets en hauteur, traversez le mur de droite juste au-dessous de la torche. Une lettre "N" et une pièce DK sont dans la salle secrète.



Niveau 6 TOUR TOXIQUE

1 salle-bonus et 1 pièce DK

- **SALLE-BONUS.** Un niveau très difficile, d'autant plus que Ratty le serpent n'est pas des plus simples à diriger... Après la sauvegarde, vous devenez Squitter l'araignée: montez vite vers la sortie en marquant un arrêt devant l'abeille du mur de droite. Dégommez-la pour aller dans un tonneau B.
- **PIECE DK.** Dans la première partie, montez en sautant sur les abeilles. Au-dessus de la lettre A de bananes se trouve une abeille isolée: dégommez-la et laissez-vous tomber dans le trou de la pièce DK. Un tonneau vous réexpédie en hauteur.



Bilan: 81%

- 13 pièces Krem.
- 4 niveaux secrets ouverts.
- 33 pièces DK.

LE CROCO VOLANT

Niveau 1

SPRINT DE SCREECH

1 salle-bonus et 1 pièce DK

• **SALLE-BONUS.** Vous allez affronter un drôle d'oiseau noir dans une course éperdue pour finir le niveau. Des tonneaux invisibles sont cachés et vous permettent d'aller plus vite. Prospectivez... Il faut faire équipe pour atteindre ce boulet placé en hauteur. Le canon se trouve au-dessus à droite et est assez simple d'accès. En revanche, l'accès à la salle

B est sans aucun doute le plus difficile de tout le jeu. Planez avec Dixie et prenez Diddy pour faire sa roulotte au bord, suivi d'un saut au dernier moment pour atteindre l'autre côté...

• **PIÈCE DK.** Volez jusqu'à la lettre "O" après la sauvegarde pendant la course. Une flèche indique le bas, mais continuez vers le haut à droite pour dénicher la pièce parmi les ronces.

BOSS

DUEL AVEC K. ROOL

Et voici le moment de récupérer la pièce Krem manquante pour accéder au dernier niveau secret Facéties Animalières. Pour l'obtenir, il faut vaincre Rool lors de trois étapes. Trois coups doivent être portés à chaque fois. Soit neuf en tout.

• **PREMIERE CONFRONTATION.** Evitez les mines et les déplacements de Rool. Le bord de l'écran est une bonne planque. Jetez les boulets dans le canon de son arme lorsque celle-ci aspire.

• **DEUXIEME CONFRONTATION.** Etudiez les mines qu'il vous envoie en continu pour mémoriser leur position. Sautez sur le tonneau à la fin de chaque série pour avoir un boulet à envoyer selon le même principe d'aspiration. Prenez Dixie pour voler au-dessus des mines tournoyantes de la troisième série en restant sur la gauche de l'écran.

• **TROISIÈME CONFRONTATION.** Prenez Dixie pour voler au-dessus des projectiles qui vous glacent et vous ralentissent... Regardez la fumée des pieds de Rool pour le situer quand il est invisible. Envoyez encore trois boulets dans son canon et c'en sera fini de ce renégat!

Vous pouvez maintenant admirer le long générique de fin avec un casting complet du jeu bien que vous ne l'ayez pas encore terminé à 100%. Mario et Yoshi sont sur le podium! Et il semblerait bien que Sonic et Earthworm Jim aient déjà été éliminés, car on voit les chaussures du premier et le flingue du second au sol... près d'une poubelle. C'est de bonne guerre. Désormais, à tout moment du jeu, appuyez sur L ou R pour connaître votre progression sur le podium. Le but est bien sûr de détrôner Mario de la première place.



MONDE SPÉCIAL

LES 5 NIVEAUX KREM

Chaque kiosque de Klubba, du monde 2 au monde 6, donne accès à un niveau secret pour peu que vous raquiez 15 pièces Krem à chaque fois. Ces niveaux ne sont pas reliés entre eux.

Après avoir fini les cinq niveaux secrets et trouvé la pièce DK de chaque niveau dans une salle B, le dernier niveau du monde spécial (et impitoyable) s'ouvrira: la Kanine du Kroco.



Niveau 1

JUNGLE ENSORCELÉE

1 pièce DK

• PIÈCE DK. Dextérité de rigueur pour sauter sur les pneus et rebondir au-dessus des obstacles... Suivez le chemin jusqu'à la première libellule bleue et descendez pour entrevoir la lettre "O". Planez à gauche avec Dixie pour atteindre un tonneau B caché.

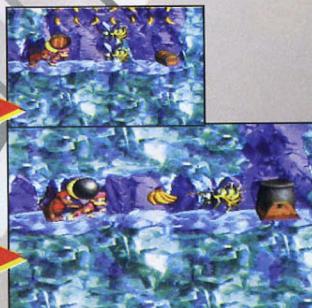


Niveau 2

BATAILLE DE LA GLACE NOIRE

1 pièce DK

• PIÈCE DK. Après la sauvegarde, restez sur la gauche au niveau des crocos bleus. Tombez dans le trou à gauche en longeant le mur de droite – une libellule vous permet de rebondir à droite – et dégommmez l'ennemi dans le tonneau pour le jeter sur les deux abeilles. Ameznez le coffre jusqu'à un ennemi pour prendre le boulet caché dedans. Au niveau de la lettre "G", tuez les abeilles grâce au boulet/bouclier, et hop! dans le canon!

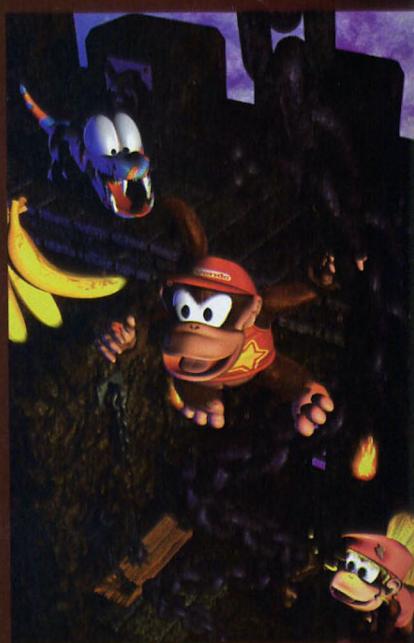


Niveau 3

CHÂTAIGNES ET MARRONS

1 pièce DK

• PIÈCE DK. Atteignez la sortie avec Diddy pour pouvoir grimper dans le tonneau rotatif au-dessus de la cible. Appuyez sur B quand le tonneau est tourné vers la droite: un tonneau invisible mène à la salle B, où se trouve la pièce DK.



Bilan: 81%

- 13 pièces Krem.
- 4 niveaux secrets ouverts.
- 33 pièces DK.

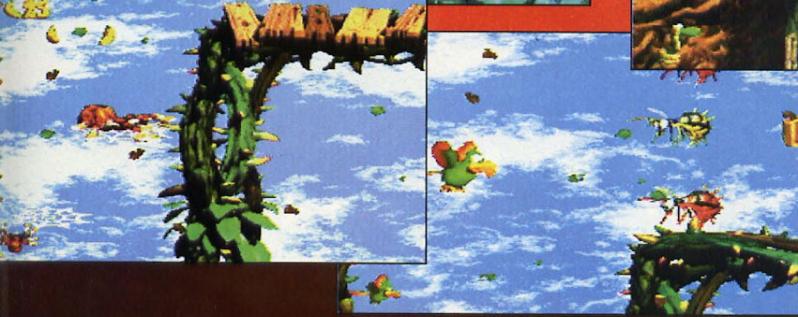
SOLUCE



Conseil

BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 5)

- Magot de Lockjaw: A-B-C.
- Prise Surprise: C-B-B.
- Carton du Gibbon: C-A-A.



Niveau 4

FOURNAISE FURIEUSE

1 pièce DK

- PIÈCE DK. Il faut arriver à deux avant la sortie pour lancer son partenaire dans un tonneau visible placé en hauteur. Suivez les bananes pour aller jusqu'au tonneau B.



Niveau 5

FACÉTIES ANIMALIÈRES

1 pièce DK

- PIÈCE DK. Après la sauvegarde, ne prenez pas le tonneau éjecteur qui envoie l'araignée dans la suite du niveau. Tissez une toile au-dessus du tonneau et allez à droite – une banane est visible – pour accéder à la salle B.



UNE VRAIE MÉNAGERIE!

Le dernier niveau du jeu est l'occasion rêvée de faire un tour avec chacun des animaux déjà rencontrés. Vous débutez avec Rambi le rhino en rebondissant sur les abeilles – une supercharge dès le début du niveau vous mène à la fin en un clin d'œil –, puis Enguarda l'espadon vous entraîne au fond de l'eau, avant que Squitter l'araignée ne prenne le relais. C'est ensuite le tour de Squawks le perroquet pour l'étape la plus difficile du niveau, car le vent est changeant et les chemins pleins de ronces... Allez doucement et inversez les directions du paddle pour résister au vent. La fin s'atteint avec Ratty le serpent, qui use un peu de ses méga-sauts.



Bilan: 97%

C'en est fini des pièces Krem, puisque vous avez trouvées les 75 salles B du jeu et ouvert les 5 niveaux secrets. Vous avez maintenant 39 pièces DK à votre actif. A vous l'ultime combat de la Kanine du Kroco, la dernière pièce DK... et les 102%!

SOLUCE

MONDE SPÉCIAL

BOSS

ULTIME COMBAT! KANINE DU KROCO

Le principe est assez similaire à celui utilisé dans l'autre volant de Rool. Evitez ses attaques et sautez sur le tonneau pour obtenir le boulet. Faites-le-lui aspirer au bon moment. Un seul coup suffit. Dixie est parfaite pour la fin de la série.



102%?

Vous avez tout trouvé! Si le dernier niveau ne s'ouvre pas, vérifiez que vous avez bien touché la cible de fin de chacun des niveaux secrets, auquel cas une tête de Diddy apparaît sur la carte à la place d'un petit croco. J'espère que vous vous êtes éclaté avec Diddy's Quest autant que moi pour faire cette soluce!

Elvira

Select Game						
1	treap... 22:32	0:00	0:40	102%		
2	croco... 01:48	0:00	0:06	20%		
3	14:03	0:06	0:26	63%		
Copy Game		Erase Game				
Mono		Français				



Conseil

BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 6)

- Kwiz de K. Root: B-C-B.
- Challenge du Château: A-C-B.
- Trésor du Grand Slinge: B-A-B.





PLANÈTE M

Du 7 au 11 février dernier s'est tenu le premier grand salon français consacré aux mangas et à la japanimation, Planète Manga. Vous y étiez nombreux, nous aussi! Compte rendu de cinq jours de folie.



Le "Lotus noir" est un magazine dédié aux jeux de cartes (du genre de Magic, cf. *Consoles* n° 49), et ils ont une rubrique manga!

TORIYAMA LE GRAND ABSENT

Malgré les rumeurs qui ont abondamment circulé, et ont même été reprises au micro sur le podium, Akira Toriyama n'est pas venu lors du salon... C'est bizarre, on n'était pas le 1^{er} avril, pourtant!

Ce salon grand public dédié aux mangas, première manifestation du genre en France, a été bien entendu l'occasion pour nous de rencontrer nos fidèles lecteurs, notamment les amateurs de mangas. Vous avez pu y croiser Spy sifflant une bière, Gia grande nature... Certains d'entre vous sont même montés sur le podium pour entonner de vive voix le générique de "Cobra" ou répondre à un quizz. Le programme des films diffusés dans la salle de projection était bien fourni (même si l'information a eu du mal à circuler, le programme n'ayant été distribué que tardivement). On a notamment pu assister à une séance, en avant-première, de "Ghost in the Shell" (en version anglaise). A l'occasion de la sortie de "Crying Freeman" dans les salles obscures, le réalisateur est venu présenter son film lors d'une interview en direct-live sur le podium. Le producteur de la Toei Animation, à qui l'on doit notamment "Dragon Ball", était également présent. Les éditeurs participant au salon ont présenté un lot de nouveautés très intéressant. On retiendra surtout "Cobra 8", "Blackjack 2", "Lodoss 6" et "Ranma 3". Certaines boutiques de japanimation avaient également leur stand, et proposaient pas mal de mangas et autres goodies sympathiques... J'ai moi-même flashé sur un jeu de cartes de La Guerre de Lodoss!

Relativement bien organisé, le salon pouvait s'enorgueillir d'un service de sécurité particulièrement efficace: on ne s'est rien fait piqué, une première! Mais c'est durant le week-end que vous avez été le plus nombreux: les allées et les stands étaient bondés. Ça nous a fait plaisir de constater que, malgré les problèmes de report de date, tous les fans de manga étaient là, les amateurs de fanzines, et même les plus jeunes, qui y ont accompagné leurs parents! On espère que vous serez encore plus nombreux l'année prochaine.

KITAZUME, UN JEUNE TALENTUEUX

Sur le stand de Kaze Animation, on pouvait rencontrer Kitazume, un jeune artiste qui a réalisé le character design de "Moldyver" et participé à la réalisation des O.A.V. de "Bastard".

CONSOLES+: Pouvez-vous nous présenter pour le public français?

KITAZUME: Je suis "character designer", et j'ai notamment travaillé sur "Bastard" et "Moldyver".

CONSOLES+: Quel est votre mangaka préféré?

KITAZUME: Osamu Tezuka [NDLR, l'auteur de "Blackjack", "Astro Boy", "Le Roi Léo"...].

CONSOLES+: Pensez-vous qu'on assiste aujourd'hui, avec l'apparition des consoles 32 bits, à un rapprochement entre les dessins animés japonais et les jeux vidéo?

KITAZUME: Oui, car la façon de travailler est assez semblable pour les dessins animés et les intros de jeux, et que de nombreux personnages sont présents sur les deux supports à la fois.

CONSOLES+: Merci, et bonne continuation.

Kitazume a signé plein de dédicaces à ses fans... Sympa, non?



Le Panda entouré de deux manguettes! Vivement l'année prochaine...

ANGA

CONSOLES+ DE CONCOURS

À l'occasion de Planète Manga, Consoles+ vous a gâté en organisant un super-concours chaque jour! Vous avez ainsi pu faire la démonstration de vos talents à Fatal Fury Real Bout, NBA in the Zone, Zero Divide, etc. Les meilleurs ont reçu en lot des tas de mangas Glénat, de jeux, ainsi que des pads Playstation et Saturn ICE! La finale était d'ailleurs retransmise sur le mur d'images.



Marc lors du tirage au sort des participants. Il fallait avoir de la voix!



La charmante Ness et le Panda ont commenté les finales... Un duo de choc!



Mais qui est cette bande de fous? Des finalistes ou des testeurs de Consoles+?



Espace et AK Vidéo faisaient stand commun pour proposer des rangées entières de cassettes.



Sur le stand de Kaze Animation, Pierre Giner servait de traducteur.

LES ÉDITEURS À LA FÊTE!

Si la plupart des éditeurs étaient là, on a tout de même regretté l'absence de Tonkam, PFC et Glénat. Tout s'est bien passé, exception faite d'une petite bataille de Bombag et d'Air Soft Gun avec Espace Vidéo et Samouraï!



Samouraï occupait comme il se doit une place de choix sur le salon, mais la charmante Marie, qui tenait le stand, a refusé de se faire photographier... Ah, ces filles!



Lié et Franck, le sourire aux lèvres, présentaient "Kamui No Ken" sur le stand de Katsumi!

VIVE LES FANZINES

Eh oui, les fanzines spécialisés étaient présents sur le salon. Ces magazines amateurs constituent une source d'information de choix pour ceux qui s'intéressent de près à l'actualité mangas. Les titres n'étaient pas nombreux, mais il fallait qu'il y en ait!



Ywl, le rédac' chef d'Anime-land dans toute sa splendeur.



"Chibi", un fanzine sympathique qui nous vient de province.



"Otaku Newave", un nouveau venu dans l'univers des z'ines...



KIMAGURE ORANGE ROAD

Les nostalgiques se souviendront de la série diffusée jadis sur la défunte cinquième chaîne sous le nom de "Max et Compagnie". Kaze nous livre aujourd'hui les deux premiers O.A.V. de cette célèbre série.



Pour ceux qui ignoraient tout des péripéties de Kyosuke (le fameux Max en version française), en voici un bref aperçu. Ce jeune adolescent, fort sympathique, possède deux pouvoirs magiques, la télékinésie et la téléportation. Mais, plus important encore, il souffre d'un défaut endémique: il est indécis. Il hésite inlassablement entre deux jeunes filles, Hikaru et Madoka, qui sont toutes deux des amies d'enfance. Hikaru, très extravertie, a déjà déclaré sa flamme à Kyosuke, mais leur relation reste platonique. Madoka est autrement plus réservée. Dotée d'un immense charisme, elle est à la fois gentille et très froide. Ainsi, se constitue une sorte de triangle amoureux. Pour corser le tout, de nombreux personnages

secondaires gravitent autour du trio, et viennent chambouler leurs rapports, déjà complexes. Le premier O.A.V., assez délirant, raconte comment Kyosuke, à cause d'une corde magique qui échange les esprits des deux corps qui en tiennent les extrémités, se retrouve par accident dans le corps d'un poisson. La panique! Il faut absolument se tirer de là... Mais, manque de chance, le voilà bientôt dans un corps de chat. Enfin, cela a quelque avantage, puisqu'il se fait

câliner par Madoka! Dans le deuxième O.A.V., Akane, sa cousine, vient lui rendre visite. Elle possède le pouvoir de créer des illusions, et en profite pour semer la confusion dans la petite vie de Kyosuke et perturber l'équilibre, déjà instable, entre Madoka, Kyosuke et Hikaru.



Kyosuke ne se sert quasiment jamais de ses pouvoirs. Uniquement en cas d'urgence.



Kyosuke dans une position très enviable, la tête posée sur la poitrine de Madoka.



Les graphismes ne sont pas très fouillés, mais très mignons.



Akane est très attirée par Madoka.



Hikaru est folle amoureuse de Kyosuke.

UNE SÉRIE CULTE

"Kimagure Orange Road" fait partie de ces séries qui ont fait nombre de nostalgiques. Il est donc difficile de prendre suffisamment de recul pour la juger: on est instantanément conquis... même si c'est un peu gnangnan! Le doublage est sympa et les voix des personnages principaux n'ont pas été changées.



Madoka est charmante, du genre auquel on ne résiste pas (enfin, pas moi en tout cas...).



Toutes les nouveautés

Nombreuses références PAL/SECAM

K7 VIDEO

K7 VIDEO

IRIA 1 à 3	139 f	Ken le Survivant (le film)	129 f
BLADE 1 à 3	139 f	Ken le Survivant (le film)	129 f
LODOS 5 à 6	139 f	Ken le Survivant (le film)	129 f
PATLABOR	139 f	Le Bad Jack	139 f
LEADER PRINCE II	139 f	Vampire Hunter D	139 f
MOLIVER 1 à 2	139 f	Le Bad Jack	139 f
Ran La Legende Verne	139 f	Kairos 3	139 f
Microglobe 1 à 4	139 f	Cobra 5	139 f
COOL 1 à 3	139 f	Ken le Survivant (le film)	129 f
DEUS	139 f	N Chasseur de primes The Hunt	139 f
Bubblegum Crisis 1 à 2	129 f	Ran La Legende Verne 2	139 f
MAPS 1 à 3	139 f	Ken le Survivant (le film)	129 f
SEGA 2029	139 f	Ken le Survivant (le film)	129 f
Chasseurs de Vampires	139 f	GUYVER ataque zone 139 f	139 f
Tendo Mujo 1 à 2	139 f	GUYVER la guerre	139 f

K7 INT-18 ANS

Nombreuses références PAL/SECAM

Copie d'identité obligatoire

SHIN ANGEL 1 à 3	139 f	DRAGON BALL Z 1 à 19 f	119 f
SHIN ANGEL 2 à 3	119 f	TWIN DOLLS 3	139 f
SHIN ANGEL 4	119 f	MA SORCIÈRE PERR 139 f	139 f
AMAZON 1 à 3	139 f	PRIMATES 1 à 139 f	139 f
UROTSOKUDAMU 1 à 3	139 f	Requiem Détective 139 f	139 f
MILLE METEO 1 à 3	139 f	Phantasma Channel 139 f	139 f
Capitaine Nemo 1 à 3	139 f	Evade 1 à 139 f	139 f
DRAGON PINK 1 à 2	139 f	Le Drôle de Dr. Putter 139 f	139 f

CADEAUX
1 sachet de
HERO Collection
et le catalogue
de tous nos produits
pour la 1^{re} commande*
*Offre valable jusqu'au 30/04/96.

MC diffusion.

JEUX

PSX

TWISTED METAL

WIPE OUT

TELEPORT

DOOM

ASSAULT RIGGS

EXTREME GAMES

SATURN

SEGA RALLY

FIFA 96

VIRTUA FIGHTER 2

369 f

36



Le dessin animé le plus long de l'histoire de l'animation japonaise (deux heures!) sort chez Katsumi Vidéo en version française. C'est une fantastique histoire de ninjas! Découvrez le destin de Jiro et suivez son parcours initiatique.



Tenkai, au centre: un personnage complexe et imprévisible.



Jiro possède une arme redoutable, la dague de Kamui, un présent des dieux légué par son père.

KAMUI NO KEN

Dans le nord du Japon, au xixe siècle, une jeune femme trouve un enfant, Jiro, abandonné dans une barque à la dérive. Elle l'élève avec sa fille comme s'il s'agissait de son propre enfant. Mais, par une tragique journée, un ninja assassine la jeune mère et sa fille. Jiro, qui est accusé, est obligé de s'enfuir pour ne pas être lapidé. Il est recueilli par un prêtre du nom de Tenkai, qui l'aide à retrouver le ninja meurtrier. Ses hommes se chargent de l'exterminer, laissant au jeune Jiro le soin de l'achever d'un coup de dague dans le ventre! Le jeune garçon s'installe définitivement chez le prêtre, où il suit un long entraînement afin de devenir lui-même un ninja. Les années passent. Jiro est devenu un homme. Un jour, Tenkai lui confie une mission: se rendre dans un village pour obtenir des renseignements sur une femme...

Mais Jiro comprend bientôt que Tenkai n'est pas celui qu'il croit. Il travaille avec le gouvernement pour écraser les révoltes et soutenir le règne des Shoguns. Jiro découvre que Tenkai l'a manipulé depuis le début. Ainsi, le ninja qu'il a acheté n'était pas le meurtrier de sa mère adoptive, mais son vrai père! Tenkai n'a qu'un but: découvrir le secret du défunt père de Jiro. Or, la femme sur laquelle Jiro doit enquêter n'est autre que sa mère naturelle. Celle-ci lui raconte sa véritable histoire. Il apprend ainsi que son épée, "la dague de Kamui", du nom d'une montagne proche du village, lui a été léguée par son père.

Malheureusement, sa mère est à son tour assassinée par un ninja, et Jiro doit fuir de nouveau. Il se rend sur la tombe de son



Les ninjas parcourent ce dessin animé de long en large.

père, où il découvre une carte et des manuscrits en anglais. Sur sa route, il rencontre un vieil ermite accompagné d'une jeune fille, qui lui apprend qu'il doit se rendre en Amérique, et s'introduire sur un bateau en partance. Mais les ninjas de Tenkai suivent sa trace et l'liquident le vieillard. Quant à la jeune fille, elle se suicide devant Tenkai pour ne pas trahir Jiro! La quête de notre jeune ninja est encore longue, il n'est pas au bout de ses surprises ni de ses peines. Son expérience a fait de lui un sage. Jiro ne veut pas s'impliquer dans la bataille avec les rebelles pour renverser l'empereur des Shoguns. Son combat, incompatible avec tout objectif politique, est personnel et ne souffre aucune compromission... C'est un loup solitaire! Ce dessin animé, bien réalisé, est vraiment passionnant. Le doublage est de bonne facture et la musique, assez traditionnelle, colle bien à l'ambiance. Seul le "character design", un peu rétro, ne plaira pas forcément à tous.

Tenkai a troqué sa robe de bure pour une armure.

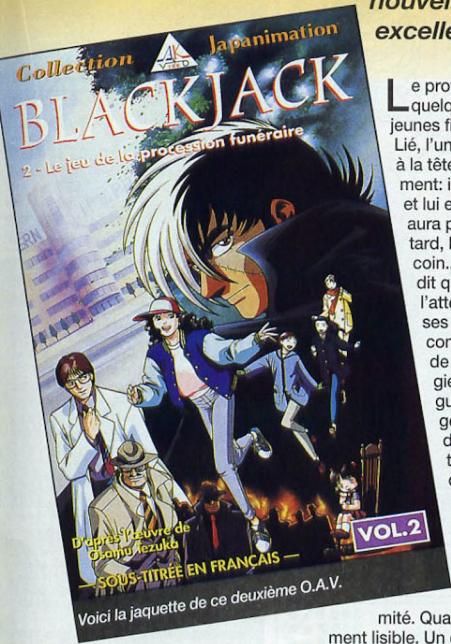




BLACKJACK

LE JEU DE LA PROCESSION FUNÉRAIRE

Blackjack, le célèbre docteur sans diplôme, est de retour pour de nouvelles aventures! Le scénario de Tezuka est toujours aussi excellent. Un rendez-vous à ne pas manquer.



Voici la jaquette de ce deuxième O.A.V.

Le professeur Blackjack s'arrête quelques instants dans un parc: des jeunes filles font du patin à glace. Mais Lié, l'une d'entre elles, tombe et se blesse à la tête. Blackjack intervient immédiatement: il lui fait quelques points de suture et lui explique que, dans un an, il n'y aura plus aucune trace. Six mois plus tard, Blackjack repasse dans le même coin... et Lié est à nouveau là! Elle lui dit que cela fait six mois qu'elle l'attend ici. Elle veut qu'il opère une de ses amies, Yumiko, qui est dans le coma. Blackjack va voir le directeur de la clinique. C'est un jeune chirurgien sans talent, et il n'apprécie guère la venue de Blackjack... Etrangement, une sombre histoire de drogue plane sur toute cette histoire. Mais je ne vous en dis pas davantage. Sachez simplement que ce deuxième volume est aussi bon que le premier... c'est-à-dire excellent! Le scénario est très bien ficelé, mais les graphismes, assez atypiques, ne feront certainement pas l'unanimité. Quant au sous-titrage, il est parfaitement lisible. Un dessin animé génial, et édité en français chez A.K. Vidéo



Le directeur de l'hôpital n'accueille Blackjack qu'à contrecœur.

COBRA

Chez le même éditeur, la huitième cassette de "Cobra" vient de sortir. Cobra est toujours aussi truculent... Un vieux classique à ne pas manquer!



Lié, la charmante jeune fille que Blackjack soigné après une chute sur la glace.



Le médecin sans diplôme, qui a choisi de consacrer sa vie à aider son prochain, a souvent un air sombre et mélancolique...

METAL HUNTER D

Samouraï vient d'éditer un manga cyberpunk. Un peu dans l'esprit d'"A.D. Police", "Metal Hunter D" va vous plonger dans un monde où vous ne sortez plus qu'avec une armure de combat, et où les gadgets cybernétiques sont rois!



Le découpage n'est pas très clair, mais le dessin est sobre.

Dain Kuga est un motard. Mais lors d'une course, le malheureux a un grave accident, et perd un bras et un œil... que les chirurgiens se hâtent de remplacer par du matériel cybernétique. Néanmoins, la carrière de Dain est définitivement foutue, et le pauvre ne sait plus quoi faire de ses deux mains dépareillées. Or, en ces années sombres et futuristes, le Japon connaît une hausse inquiétante de la criminalité: les gangs sont surarmés et, alors que de nombreux cambriolages sont effectués avec des armures de combat, la police n'est pas équipée en conséquence pour assurer le maintien de l'ordre... les pauvres gars n'ont que des revolvers!

Kuga est contacté par le secteur D, organisme paramilitaire financé par la Daino, une puissante corporation. Peu après, une rixe éclate dans son quartier, et il retrouve son amie morte. Plus rien ne le retient et il accepte de bosser pour le secteur D. La Daino lui fait greffer un nou-

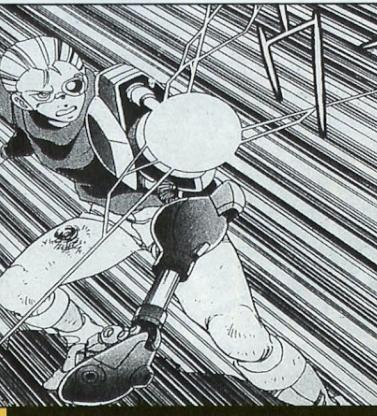
veau bras équipé d'un laser. Mais, dès le début de son contrat, son équipe se fait presque entièrement décimer lors d'une mission de sauvetage foireuse! La Daino fait appel à de nouvelles recrues et les envoient tous délivrer un certain Bolkov. L'affaire se révélera très louche... Le scénario est assez sympa, et l'impression plutôt bonne. En revanche, le style du dessin n'est pas fantastique, les personnages et les décors n'étant pas des plus réussis. "Metal Hunter D" est un manga sympa, mais sans plus.



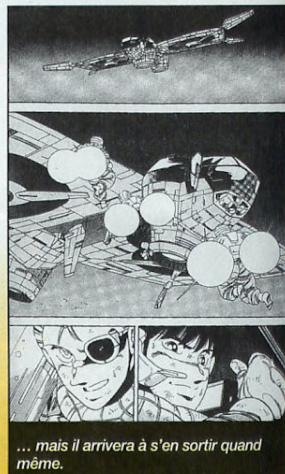
Les membres de l'équipe sont contraints d'abandonner l'un des leurs, qui est blessé...



La couverture du premier volume.



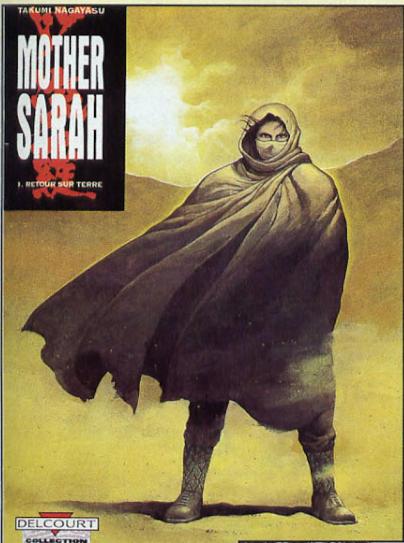
Le héros, affublé de son bras mécanique.





MOTHER SARAH

Pour leur première intrusion dans le monde du manga, les éditions Delcourt proposent un bel album dont le scénario est signé Katsuhiro Otomo. Le premier volume laisse présager une grande série!



La couverture de "Mother Sarah".

A la suite d'une guerre nucléaire, la Terre est ravagée et les hommes se sont réfugiés sur des satellites gravitant autour de la planète Bleue. Un projet est élaboré pour modifier l'orbite de la Terre, de façon à la rendre à nouveau habitable. Mais ce projet fait l'objet d'une vive controverse, puisque nombreux sont ceux qui estiment qu'il ne faut pas faire subir de nouveaux "outrages" à la Terre. Une guerre civile éclate à la suite du lancement de la bombe. Les humains sont obligés de retourner vivre sur Terre trois ans après l'explosion, alors qu'il aurait fallu en attendre cinq! Dans la cohue de l'exil, une femme, Sarah, est séparée de ses enfants. Elle erre à travers les étendues désertiques, de ville en ville, accompagnée d'un "commerçant". En chemin, elle rencontre une jeune fille du nom de Lucia, qui connaît une réserve d'eau. Lucia est amie avec Toki, un jeune sergent de l'armée qui rêve de faire carrière... mais qui est incapable de tuer un homme!

L'album, de belle facture, est cartonné et

L'album, de belle facture, est cartonné et l'impression est irréprochable. Un manga très intéressant, avec un dessin au style plutôt dépouillé mais très attachant.



Le désert a dévoré la quasi-totalité de la Terre.

LA TERRE!

Le propos de ce manga est au départ assez écolo, puis l'histoire évolue vers une réflexion sur la violence...

L'héroïne va de ville en ville, et fait ce qu'elle peut pour subsister dans ce monde détruit. Elle essaye de faire comprendre à Toki l'ineptie de se battre alors que tout est déjà perdu... Pourra-t-on reconstruire?



Certaines scènes sont assez violentes. Normal, on est en pleine guerre civile.



Un découpage assez classique

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale DRAGON BALL Z

K7 A la poursuite de Gokou

K7 Le Robot des glaces

K7 Le combat fratricide

K7 La menace de namée

K7 La revanche de cooler

K7 100000 Guerriers de métal

K7 L'offensive des cyborgs

K7 Broly le super guerrier

K7 Les mercenaires de l'espace

K7 Le père de Son Gokou

K7 L'histoire de trunks

K7 La menace de namée

DRAGON BALL

K7 La légende de Shéron

K7 Le chateau du démon

K7 L'aventure mystique

Pack 4 K7 Dragon Ball Z & dragon Ball 336 F

K7 Vidéo Version Originale PAL DRAGON BALL Z

K7 Bio Broly

K7 Gozita

K7 Tapion

Pack 4 K7 Dragon Ball Z & dragon Ball 297 F

Bandes Dessinées Japonaises

B.D. Dragon Ball

42 Vol

39 F

140 F

B.D. Dragon Ball Z Couleur 15 Vol.

Vol 1 Kouret

Vol 2 Mériel Kouret

Vol 3 Badack

Vol 4 Les cyborgs

Vol 5 Trunk Story

Vol 6 Broly

Vol 7 Bojack

Vol 8 Super nameek

Vol 9 Garlic

Vol 10 Docteur Willow

Vol 11 Le retour de broly

Vol 12 Garlic

Vol 13 Bio Broly

Vol 14 Gozita

Vol 15 Tapion

Bandes dessinées Françaises

B.D. Dragon ball

19 Vol

38 F

Art Book Japonais

Art Book Tapion

NEW

Art Book Cardass Perfect

7 Vol

Vol 1 Complète illustrations

Vol 2 Story guide

Vol 3 TV Animation Part 1

Vol 4 World Guide

Vol 5 TV Animation Part 2

Vol 6 Movies & TV Spécials

Vol 7 Dragon Ball

NEW

Le château du démon

L'aventure mystique

139 F

K7

Les 2 Volumes

250 F

NEW

Art Book Dragon ball

170 F

DRAGON BALL

大空篇

DRAGONBALL Z

SPÉCIALE EDITION



IKKYU

Glénat innove avec un manga assez atypique qui vous invite à suivre l'itinéraire d'un moine bouddhiste.



La couverture de ce très bon manga.

Ikkyu est l'enfant illégitime d'un seigneur, l'empereur Gokomatsu. Sa mère le place dans un temple pour le protéger des complots. Elle veut qu'il devienne un moine estimé, et se promet de revenir le chercher plus tard. Ikkyu a six ans et apprend la dure vie des moines: le lever aux aurores, les corvées quotidiennes... Mais le garçon, très malin, s'en sort mieux que les autres jeunes moines. On lui inculque l'enseignement de Bouddha. Mais Ikkyu ne reconnaît pas dans la vie quotidienne du temple la philosophie bouddhiste. Il ne peut approuver la discipline et le culte pratiqués dans les monastères, et, même s'il est estimé pour sa poésie, il est donc jugé subversif. Ikkyu est davantage préoccupé par des questions d'ordre existentiel.

Un jour, il voit un moine itinérant porter secours à des miséreux. Il décide de devenir son disciple, alors que son temple considère les sages itinérants comme impurs et indignes. Après plus d'un an passé au service de ce maître, celui-ci vient à mourir. Avant de rendre l'âme, le vieux moine tente d'expliquer une dernière fois à Ikkyu la voie vers la sagesse. Ikkyu n'est pas sur la bonne route. "Pourquoi penses-tu à l'impureté quand tu penses à la pureté? Pourquoi penses-tu à ce qui est juste par rapport à ce qui ne l'est pas?"

Ce manga est excellent, mais assez compliqué et métaphysique. Je le recommande à tous ceux qui s'intéressent à la culture asiatique.



Ikkyu, rebaptisé Shuken après son admission au temple, se fait remarquer pour son sens de la répartie.



Ikkyu essaie de faire le vide dans son esprit pour se purifier et trouver des réponses aux doutes qui l'assaillent.



La vie au temple n'est pas des plus faciles.



Même dans une eau morte, un lotus peut pousser...



RIOT

Le premier volume des aventures de Billy the Kid vient de sortir. Si ses graphismes sont assez sympathiques, son scénario est en revanche un peu faible. Néanmoins, on s'attache facilement à ce gentil héros, invincible et un peu psychopathe sur les bords!

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

NEW	Ah My Goddess	3 Vol
	Appleseed	
NEW	Armitage 3	2 Vol
	Art of Fighting	
NEW	Babel 11	
	Bach	
NEW	Blackjack	3 Vol
	Borgman	2 Vol
NEW	Bubblegum Crisis	3 Vol
	Chasseur de vampire	
NEW	Cobra	10 Vol
	Cobra le film	
	Cyber city	3 Vol
	Deus	
NEW	Dominion	2 Vol
NEW	Eight Man	
	Faith Fury	3 Vol
	Golgo 13	
	Gunnm	
NEW	Guyver	3 Vol
NEW	Hard Chasseur de primes	
	Humming bird	
NEW	Kamui le 15/04/96	
	Iria	3 Vol
	Ken le survivant le film	
	Ken le survivant la série 4 Vol	
	Kishin Heidan	2 Vol
NEW	Keijo	4 Vol
	La cité interdite	
	Lodess	6 Vol
	La légende de lemnear	
NEW	Les ailes d'Honneamise	
	Macross le film	
NEW	Macross Plus 1	
	Max & cie le film	
	Max & Cie OAV	
	Mamono hunter yoko	3 Vol
	Maps	2 Vol
	Mégalopolis	4 Vol
	Mol'diver	3 Vol
	Nicky Larson la série	4 Vol
NEW	Nom de code : Love city	
	Orange road	
	Pataibor	2 Vol
	Plastic Little	
	Ran la légende Verte	2 Vol
	Ranma 1/2	3 Vol
	Ranma 1/2 le film	2 Vol
	Ranma 1/2 La série	4 Vol
NEW	Réincarnation	
	RG Veda	
	Rouzin Z	
	Sailor moon la série	
	Saint Seiya la série	
	Samouraï Shodown	
	Slow Step	3 Vol
	Street fighter 2	
NEW	Tenchi Muyo	3 Vol
	The cockpit	
	Ushio & Tora	3 Vol
	Venus War	
	Watt Poe	
NEW	You're under Arrest	2 Vol
NEW	Yoma les ténèbres	
	Yugen Kaisha	3 Vol



Mangas Français Bandes dessinées

Akira	13 Vol	96 F
Appleseed	4 Vol	46 F
Crying Freeman	2 Vol	75 F
Cyber Weapon Z	2 Vol	38 F
Docteur slump	4 Vol	75 F
Dominion		38 F
Dragon ball	19 Vol	75 F
Fly (Dragon quest)	2 Vol	25 F
Gon	2 Vol	38 F
Gunnar	5 Vol	40 F
Ikkury		69 F
Les élémentalistes	2 Vol	76 F
Mother Sarah par l'auteur d'AKIRA	92 Vol	25 F
Nicky Larson (City Hunter)	2 Vol	96 F
Nomad	3 Vol	96 F
Orion	2 Vol	76 F
Pero Rosso	4 Vol	56 F
Pero Rosso Art book		169 F
Ranma 1/2	8 Vol	38 F
Red Hawk		46 F
RG Veda	2 Vol	45 F
Riot		78 F
Sailormon	6 Vol	38 F
Street fighter II	4 Vol	46 F
Takeru		75 F
Vaelber Saga		85 F
Video girl ai	10 Vol	30 F
Compacts disques originaux		
h Mégamisama ongaku	2 Vol	285 F
Arson Senki 2 OST		255 F
Eisho senki sailormon SS		140 F
Bubblegum Crisis	2 Vol	240 F
Yoshiyuki Yosai Macross 2	2 Vol	235 F
Eisho senki Yosai Macross Complet		585 F
City Hunter	2 Vol	270 F
City Hunter 2	2 Vol	270 F
City Hunter 3		255 F
City Hunter 91		249 F
City Hunter Dramatic Master 2 Vol		359 F
Shojo Shoujo Video Girl Ai OST		255 F
DNA 2 Soundtrack		240 F
Shoujo Ai No Nadia	3 Vol	270 F
12 TV Series Original		269 F
sekuto No Ken The movie		195 F
Kagaku Ninjatai Gatchaman		200 F
Kaze No Tani No Nausicaa OST		240 F
Kei Keitsupuri Patlabor 2 Movie		199 F
Kimagure Orange Road	3 Vol	225 F
Kishin Doji Zenki OST	3 Vol	199 F
London	3 Vol	225 F
Leviathan King Ray earth OST	2 Vol	199 F
Maison Ikkoku Music Blend	2 Vol	260 F
Mimi O Sumaseba OST		240 F
Saint Seiya Memorial Box 5 Volumes		895 F
Street fighter 2	2 Vol	255 F
Tonari no Totoro OST		240 F

Compacts disques originaux produits

Cobra single	50 F
DZ	240 F
Video Girl Ai	199 F
Trading US	
Flair Marvel le sachet	25 F
Spawn le sachet	10 F
X FILES (Aux frontières du réel)	
La série culte du moment	
Trading Cards US Season 1 le sachet	20 F
Trading Cards US Season 2 le sachet	20 F
Feet shift XL 3 Modèles	129 F
Video Le dossier secret (Inédit)	145 F

C9604 Dépliants des Promos & Nouveautés Gratuit dans toutes les commandes
Bon de commande par téléphone au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM..... Prénom

Ville _____ Code postal _____ Date de Naissance _____

Votre N° de téléphone

rupture d'un article

11 of 11 | Page

Je désire devenir adhérent au club AMICROPUCE sans obligation d'achat et règle le montant de mon adhésion de 150 Francs

Envoy hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs **30 F +** 45000 ORLEANS

Mode de paiement: Chèque bancaire Contre-remboursement + 45 F Chronopost, 70 F

Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N° _____ Date expiration _____

Toutes les commandes sont livrées par colisimo entreprise dans la limite du stock disponible. Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix réservés sont privés. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

19. *Leucosia* (Leucosia) *leucostoma* (Fabricius) (Fig. 19)

AMICROPUCE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS

Tél 38.68.15.50

82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
TÉL. 47.22.52.51

tel 47.20.56.81

SUPER FAMICOM REVIEW

SUPER MARIO

Mario est de retour! Et il ne chevauche pas un dinosaure vert, il se présente habillé tout de 3D isométrique, magnifique. De plus, la dénomination Role Playing Game n'est pas la uniquement pour faire exposer... Les amateurs du genre vont se régaler, et les autres doivent absolument en profiter pour s'initier.

Mario RPG adopte une représentation en 3D isométrique. Il reprend néanmoins la plupart des éléments traditionnels de son univers. Il en va ainsi du déplacement entre les mondes, à effectuer par petites étapes. Mais désormais, il vous faudra faire des arrêts pour explorer les villages. Vous y récolterez des informations, bien sûr, mais vous y ferez aussi vos courses! Car il est en effet possible d'acheter des potions en tout genre, qui vous serviront pour les points de vie et de magie, mais aussi de vous équiper. Mario peut ainsi utiliser, outre ses poings, un marteau (comme dans le tout premier Donkey Kong), plusieurs sortes "d'armure" et de collier (certains immunisent contre le feu ou autres effets indésirables des sorts adverses). Car, c'est une grande nouveauté, Mario s'est

mis à la magie. De même, il va devoir acquérir des points d'expérience. A chaque niveau passé, vous pouvez choisir d'augmenter une de ses caractéristiques (force de frappe, points de vie ou pouvoir magique). Mais de nombreux alliés sont présents dans le jeu pour l'aider dans sa tâche. Si ces personnages venus lui prêter main forte sont plus de deux, Mario devra choisir ceux qui participent aux combats. Car maintenant, dès que vous sautez sur la tête d'un ennemi, badaboum! le jeu bascule dans un mode Combat à la Final Fantasy! Et c'est là que l'aide de vos

alliés devient précieuse. Lorsque vous lancez un de vos personnages dans un combat au corps à corps, si vous appuyez de nouveau sur A au bon moment, votre combattant frappe une deuxième fois. Si la situation devient critique, vous pouvez ainsi réattaquer immédiatement, et regagner tous vos points de vie... La gestion des boutons du pad est très simple, chacun d'eux servant à une action: défense, item, magie, attaque. La cartouche possède quatre emplacements mémoire pour les sauvegardes, le luxe! De nombreux clins d'œil aux autres hits de Nintendo, comme Donkey Kong, Zelda..., parsèment le jeu. Un bouton sert à courir lors des phases de plates-formes, et l'humour est toujours au rendez-vous.



La 3D isométrique rend les parties de plates-formes plus piquantes.

AVIS

oui!



PANDA

Il y a deux personnes au monde auxquelles un panda ne peut résister: Mario et Cindy Crawford! Et ce dernier Mario offrant de surcroît une partie RPG, j'ai carrément craqué. Le jeu a bénéficié d'une réalisation technique absolument fantastique. La représentation en 3D isométrique est originale, et elle permet de renouveler un peu les phases de plates-formes. Car il faut maintenant tenir compte de la profondeur de champ pour ajuster ses sauts! Des bonus sont disséminés un peu partout dans les niveaux. Les parties de Role Playing Game sont très faciles d'accès. Si je devais conseiller un jeu pour s'initier au genre en japonais, ce serait celui-là, car il n'est pas très dur, excepté un passage (voir encadré "Le code maudit"). Les amateurs de RPG seront contents de découvrir Mario, et les amateurs de plates-formes se mettront en douceur aux joies du RPG!



Donkey fait partie des méchants. Un clin d'œil parmi plein d'autres.



Sur l'île des Yoshis, une grande course va avoir lieu.



Les villages sont le repaire des potions d'énergie!

RPG



En traversant la cascade, si vous tombez sur un rocher...



Que d'eau, que d'eau!



... vous ferez une balade dans une grotte souterraine.

C'EST MAGIQUE!

Eh non, ce n'est pas le Lido, mais bien Mario. Un RPG ne serait pas digne de ce nom sans la possibilité d'avoir recours à la magie. Chaque personnage a ses sorts de prédition (soins, sorts de combat à large zone d'effet...). Leur gamme est suffisamment large pour vous permettre de casser du monstre.



Les effets de transparence et de lumière sont à l'honneur



Ce sort est très coûteux en énergie.



Marc croyait que c'était le dernier boss... Il s'est trompé.

LE CODE MAUDIT

Lorsque vous serez dans le bateau, il vous faudra rentrer un code en japonais. Et si vous ne comprenez pas le japonais, vous êtes cuit. Mais n'ayez crainte, voici le code à rentrer en respectant l'ordre indiqué sur la photo.

マリオのつくったキーワードは……
「すいそくかん」



Respectez bien l'ordre des caractères japonais.



CONSOLES +D'OR

Traditionnellement, vous récupérez des pièces... Mario, un gripouïs! Voilà une info à vérifier!



AVIS

bravissimo!



Alors là, chapeau! On ne pouvait rêver d'une idée aussi géniale que celle d'associer Mario, symbole du jeu de plates-formes, avec le genre du RPG, représenté ici par Square Soft, auteur entre autres de la saga des Final Fantasy... Et cette association nous donne un jeu divin. Non seulement vous dirigerez notre beau plombier moustachu dans un monde en 3D isométrique grouillant de monstres et truffé d'énigmes à résoudre, mais, en plus, vous devrez user de votre dextérité pour trouver les coffres cachés, sauter de plate-forme en plate-forme... Et si je vous dis que les graphismes sont fabuleux et les mélodies entraînantes, vous ne devriez alors n'avoir qu'une idée en tête: jouer à Super Mario RPG!

CHEUB

SUPER FAMICOM REVIEW

LES BOSS

Ils ont tous en commun d'être coriaces. N'oubliez donc pas de sauvegarder en sautant sur les cubes avec une étoile. Les boss ont tous recours à la magie (et disposent parfois de sorts dévastateurs), et ils s'entourent souvent d'un groupe de quatre petits génieurs qu'il faut dégager rapidement. Utilisez les sorts à zone d'effet, ils sont le plus efficaces pour s'en débarrasser, et vous permettront même de toucher le boss.



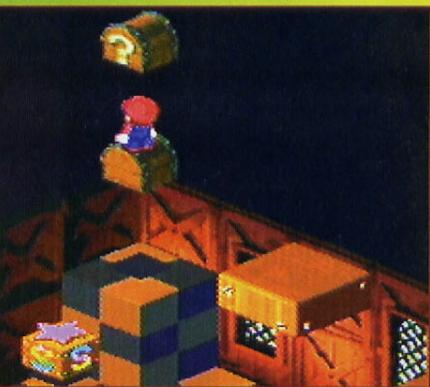
Un vrai Bomberman, celui-là!



Ce boss peut vous priver de l'utilisation d'un des boutons montrés sur la photo.



Ce petit dinosaure est un lâche, il s'enfuit tout le temps!



Un coffre peut en cacher un autre.



Il faut se méfier de certains coffres, même s'ils ne sont pas "forts" (ouarf, ouarf).



SIX ÉTOILES

Le jeu vous invite à explorer cinq mondes différents (plus le château et le monde dans les nuages). Dans chacun d'eux, vous trouverez une étoile, indispensable au bon déroulement de votre quête. Ces étoiles ne vous serviront pas uniquement à délivrer la princesse, puisque celle-ci rejoint votre équipe vers le milieu du jeu.



AVIS

oui!



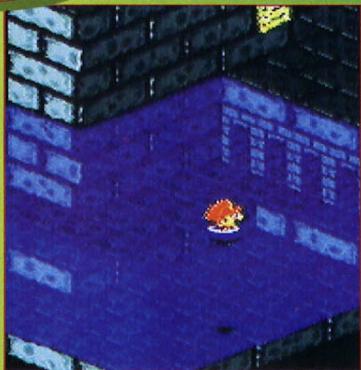
MARC

Super Mario RPG m'a réconcilié avec les aventures du célèbre plombier. Si les jeux de plates-formes ne m'attirent pas trop (j'aime pas tomber!), cette version RPG est une petite merveille. Nintendo a bien fait de choisir Square pour cette conversion de Mario. D'habitude, les versions en japonais me laissent de marbre (je déteste jouer sans rien comprendre). Pourtant, cela ne m'a pas empêché ici de progresser. L'aventure est très graphique et le scénario se devine aisément. Les graphismes sont géniaux, la musique divinement fidèle, la jouabilité est au top. Bref, si vous aimez Mario et les bons RPG, cette cartouche est un must à posséder impérativement. Les plus patients attendront la version française.

IMPORTANT !!!



ATTENTION! Avant de vous lancer tête baissée chez votre revendeur favori, sachez que Super Mario RPG ne fonctionne qu'avec la Super Famicom japonaise. La cartouche ne fonctionne ni sur une Super Nintendo française, même avec un adaptateur 50/60 Hz, ni sur une console "switchée". Quoi que votre revendeur puisse vous dire, vérifiez au magasin le bon fonctionnement du jeu sur votre type de console.



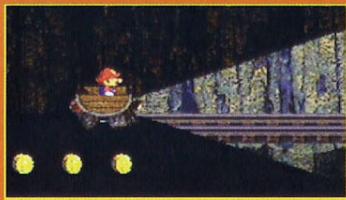
Mario déboule dans l'eau.



Il faut ralentir avant les embranchements pour ne pas dérailler.



Les décors sont très beaux.



Les champignons font office de boosters.



Un changement de look qui ne nous rajeunit pas. Pas vrai, A.H.L.?



Plus que cinq étoiles à récupérer...

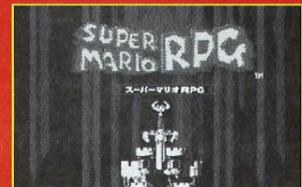


Vous n'y échapperez pas: Wario a bien entendu kidnappé la princesse.



Oh, comme c'est mignon.

SUPER FAMICOM REVIEW



**ÉDITEUR: SQUARE SOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F**

PLATES-FORMES/ROLE PLAYING GAME

1 JOUEUR

CONTROLE: BON

DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -

CONTINUES: -

SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION

92%

Le thème récurrent à tous les *Mario* inaugure le début du jeu: la princesse se fait enlever, au cours d'une très belle séquence.

GRAPHISMES

97%

Ils sont dignes de ceux d'un *Donkey Kong*...

ANIMATION

94%

Aucun problème de ce côté-là: on baigne dans une fluidité enchanteresse.

MUSIQUE

90%

Quelques-uns des thèmes bien connus de la série ont été repris.

BRUITAGES

90%

Très bien réalisés, avec de nombreux clins d'œil aux précédentes versions.

DUREE DE VIE

92%

Un habitué des RPG en japonais terminera le jeu en une petite vingtaine d'heures.

JOUABILITE

89%

Les textes en japonais ne sont pas rédhibitoires. La 3D isométrique n'est pas toujours très claire.

INTERET

95%

Un nouveau Mario crée toujours l'événement. Celui-ci, réalisé par Square et mûtié de RPG, est un cocktail détonnant.

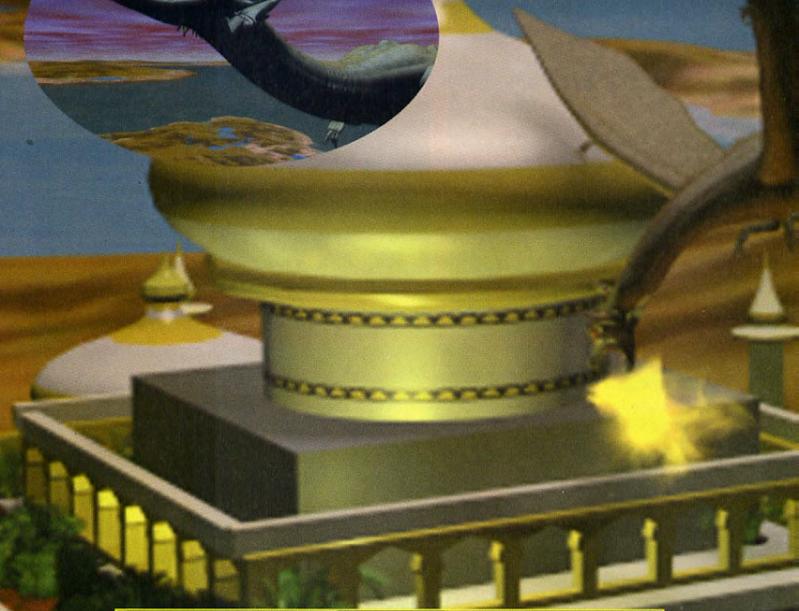
REVIEW



Magic Carpet

Tenez-vous bien, Magic Carpet est une simulation de... tapis volant! Voilà un jeu atypique qui vient enrichir la ludothèque de la Saturn et de la Playstation. Bullfrog, le génial éditeur anglais, n'a décidément pas fini de nous étonner.

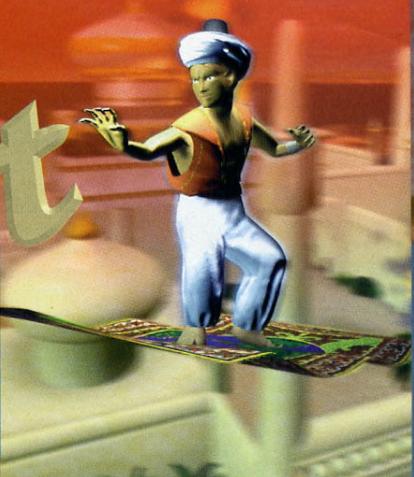
Magic Carpet est un jeu éducatif qui enseigne les dures, et néanmoins fondamentales, lois de la nature: blaster ou être blasté. Dans la peau d'un apprenti sorcier sur son tapis volant, vous sèmez terreur et désolation chez les monstres qui troublent l'ordre public. Plus sérieusement, Magic Carpet est un habile mélange entre action et réflexion. Action parce que, dans ce simulateur de vol "exotique", la victoire passe par l'éradication systématique de tout ce qui vole, bouge ou rampe. Pour cela, un arsenal imposant de sortilèges, plus destructeurs les uns que les autres, est mis à votre disposition. Outre la simple boule de feu en début de jeu, on découvre rapidement des sortilèges de plus en plus puissants cachés dans des jarres magiques. Après une dizaine d'heures, il devient possible de creuser des ravins, de se téléporter, de faire surgir des volcans et d'invoquer des météorites à tête chercheuse. Mais cette débauche magique nécessite beaucoup d'énergie, et c'est là qu'intervient la partie réflexion du jeu. Dans Magic Carpet, la magie est basée sur la "mana", l'énergie vitale de toute chose. Chaque monstre détruit libère des boules de mana qu'il faut récupérer et stocker dans son palais. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si les monstres ne s'obstinaient à vouloir détruire le palais, sans parler des autres magiciens qui ne révent que d'une chose: casser la baraque pour voler les boules de mana. Il faut dire que le palais est la clé du pouvoir. Tant qu'il existe, un magicien ne peut mourir: son corps est téléporté dans son palais pour renaître à nouveau. Toute la subtilité du jeu consiste donc à défendre et consolider son palais tout en évitant les zones piégées (qui font apparaître de nouveaux monstres) et les autres magiciens. Ah, la magie et les mystères sanglants de l'Orient...



REVIEW

LES BOULES ET LES COULEURS...

... ça ne se discute pas! Dans *Magic Carpet*, les boules de mana sont à la base de couleur cuivre. Pour se les approprier, il faut les colorer en blanc avec un sortilège. Chaque palais dispose d'une montgolfière (ou de plusieurs) qui repère automatiquement les boules que vous avez colorées et vient les récupérer. Le danger peut venir des autres magiciens, qui n'hésitent pas à voler les boules en les recolorant. Il convient donc de protéger sa mana en attendant la venue de la montgolfière. A l'inverse, rien ne vous empêche de laisser les autres magiciens détruire les monstres pour ensuite leur dérober les boules. La nef plus ultra consiste encore à détruire les palais ennemis pour les dépouiller de leurs boules d'énergie.



PLAYSTATION

Plus jamais je ne mangerai du crabe, plus jamais!



PLAYSTATION

La météorite à tête chercheuse est un must pour mettre les palais en pièces et récupérer la mana.



SATURN

Vous pourrez parfois rallier quelques villages à votre cause.



PLAYSTATION

Une fois les boules de mana colorées, la montgolfière vient les récupérer automatiquement.



PLAYSTATION

Prenez garde aux montgolfières ennemis. Pas de pitié: détruissez-les pour récupérer leur chargement!



PLAYSTATION

Dès que vous serez assez puissant, mettez les palais ennemis à feu et à sang pour dérober les boules de mana qu'ils contiennent.

REVIEW

PALAIS,
SOMPTUEUX PALAIS!

Le palais constitue la clé de voûte de Magic Carpet. Il sert à la fois de place forte pour stocker la mana et de "haven de paix" pour les magiciens. Tant que le palais dresse ses tourelles, ils peuvent ressusciter à volonté. Il faut donc créer son palais dès les premières secondes de jeu et y stocker la mana. Ensuite, lorsque vous disposez d'une grande quantité de mana, il devient possible de consolider votre palais et d'acquérir jusqu'à trois montgolfières. Le niveau est terminé quand le palais est suffisamment grand.



TURN

Au début, le palais n'a rien d'un palace. Il est petit et peu résistant.



TURN

Plus il contient de mana, plus on peut le fortifier et l'agrandir.



A la fin, c'est une véritable forteresse qui se dresse, avec des archers pour protéger ses remparts.



Attention aux génies qui volent la mana.



PLAYSTATION

Rien de tel que quelques volcans dans le voisinage d'un palais ennemi pour l'obliger à déménager.

SATURN OU PLAYSTATION?

Même si la version Playstation est un peu plus belle (surtout le ciel), il n'y a pas de différence majeure. Aucune des deux consoles n'est désavantagée. Un menu de sélection sur les deux consoles vous permet de régler la configuration de votre pad pour les déplacements. Pas de jalouse!



PLAYSTATION

Les dragons sont terribles, mais leur mana suffit à remplir une pleine montgolfière!



AVIS



MARC

encore!

Arrêtez-moi, ou je vais faire une carpet-dose! Ce jeu est tellement prenant que c'en est dingue. Il m'a scotché à l'écran pendant des heures et j'ai dû ruser comme un Sioux pour rendre mon test en retard. Pourquoi? Mais pour jouer encore un peu, pardis! Après plus de vingt heures de jeu, je ne suis arrivé qu'au vingt-sixième niveau (environ un tiers du jeu). Alors là, je tire ma révérence. Question durée de vie, j'ai rarement vu mieux. Et même après tout ce temps, je découvre encore plein de petites ruses et de finesses pour mieux jouer. Magic Carpet est un jeu mystique, grâce à une ambiance captivante et une liberté d'action fantastique. Certains passages sont très bourrins, quand d'autres se jouent tout en finesse. Bref, pour une fois, on peut réfléchir et se défoncer en même temps. Il est rassurant de constater qu'il y a encore des éditeurs qui font de vrais jeux, pas des démos interactives en 3D. Magic Carpet constitue donc un excellent choix sur Saturn comme sur Playstation.

REVIEW



PLAYSTATION

Magic Carpet vous plonge dans un monde merveilleux où vous pouvez faire tout ce qui vous chante, même creuser des canyons dans les montagnes.

TAPIS ROUGE

C'est en effet une couleur rouge sang que va prendre votre tapis volant si vous vous éloignez tête baissée dans les nombreux pièges de Magic Carpet. Dans tous les niveaux, il existe des zones piégées. Si on les survole, on déclenche un générateur de monstres qui fait apparaître instantanément toute une armada de vilains Pas-beaux. Ce qui s'avère très gênant, surtout quand le palais n'est pas loin. Au fil de votre progression, vous trouverez un sort qui permet de créer une armée de zombies. Ceux-ci attaqueront le palais le plus proche. C'est une arme à double tranchant, car ils ne font pas de distinction.



PLAYSTATION

Les miroirs sont des téléporteurs qui peuvent se révéler dangereux: ils peuvent vous projeter directement sur une zone piégée.

AVIS

oui!



Avec Magic Carpet, c'est la magie des "Mille et Une Nuits" qui vous emporte. Exotisme et originalité sont au rendez-vous. Car édifier un palais et voguer à bord d'un tapis volant tout en récupérant l'énergie des ennemis qu'on blaste, le tout dans un univers oriental, ce n'est pas très courant. Bien sûr, le jeu aurait gagné en profondeur avec des actions plus variées et des décors plus diversifiés. Mais quel fun! C'est le genre de jeu devant lequel on peut rester des heures et des heures, sans même s'en rendre compte. Il suffit de saisir le paddle, et vous êtes fini. Les doigts se crispent sur la manette, et n'en bougent plus. Demandez à Marc. C'est aussi ce qui m'est arrivé. Un jeu incontournable.

GIA



SATURN

Attention, ces urnes rouges contiennent des sorts, mais parfois aussi des abeilles géantes



PLAYSTATION

Avant de construire votre palais sur un lac, vérifiez qu'il n'abrite pas dans ses profondeurs une de ces terribles créatures marines.

Saturn

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS

PRIX: D

1 JOUEUR/ACTION-STRATÉGIE

PRESENTATION

86%

L'intro, en images de synthèse, est un peu pixélisée, mais elle reste sympa. Le jeu est clairement présenté.

GRAPHISMES

82%

On aime ou on n'aime pas. Même si les graphismes sont un peu dépouillés, on se prend au jeu rapidement.

ANIMATION

80%

Les déplacements sont assez fluides. Et, malgré la visibilité limitée, on s'y retrouve facilement.

MUSIQUE

93%

Les mélodies orientales sont envoûtantes sans être pour autant suolantes. Un vrai nectar!

BRUITAGES

91%

Quand il faut, où il faut, ils confèrent un réalisme indéniable à l'univers de Magic Carpet.

DUREE DE VIE

95%

Avec 75 niveaux, il faut compter une centaine d'heures au bas mot pour finir le jeu.

JOUABILITE

82%

La prise en main n'est pas immédiate. Mais ensuite, c'est un jeu d'enfant.

INTERET

94%

Magic Carpet ne gagnera peut-être pas le prix de beauté mais c'est un vrai jeu, un grand jeu, qui vous passionnera des dizaines d'heures durant.



CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉ
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

DISPONIBILITÉ: OUI

Playstation

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS

PRIX: D

1 JOUEUR/ACTION-STRATÉGIE

PRESENTATION

88%

L'intro est un peu moins pixélisée que celle de la version Saturn. Le reste est identique, donc nickel.

GRAPHISMES

84%

L'univers de Magic Carpet est un peu dépouillé, même si des efforts ont été faits pour le ciel.

ANIMATION

82%

L'animation n'est pas super rapide mais l'interaction avec le monde en 3D est complète (ce qui est rare).

MUSIQUE

93%

Ce n'est pas tous les jours que les jeux vidéo bénéficient de mélodies aussi bonnes. A écouter sans modération.

BRUITAGES

91%

Réalistes, ils s'intègrent parfaitement au jeu et contribuent à rendre l'ambiance captivante.

DUREE DE VIE

95%

Difficile de lâcher le paddle avec un jeu aussi intéressant. Même les plus exigeants seront comblés.

JOUABILITE

83%

Le tapis volant, c'est comme le vélo: une fois qu'on a compris le truc, ça vole tout seul!

INTERET

94%

Un grand merci à Bullfrog, qui sait encore faire des jeux intéressants, intelligents et bien réalisés. En un mot: de vrais jeux.

"PRENEZ ÇA DANS LES DENTS... BLANCS-BECS!"

C'est l'expression favorite de votre copilote lorsque surgissent les vagues successives d'ennemis en tout genre. Au début du jeu, ne soyez surtout pas trop gourmand: planquez-vous et shoootez-les de loin. Par la suite, mieux armé, vous pourrez rentrer dans le lard de ces "blancs-becs", tout en surveillant d'un œil attentif l'état de votre blindage.



Les hélicos ne déboulent qu'à partir de la quatrième mission. Pensez d'ailleurs à acheter des missiles sol-air.



Les bateaux sont peu dangereux mais sortent fréquemment en groupe (surtout à partir de la sixième mission).



Le tank de base. Deux obus suffisent à le détruire.



Voilà un tank qui vous donnera un peu plus de fil à retordre.

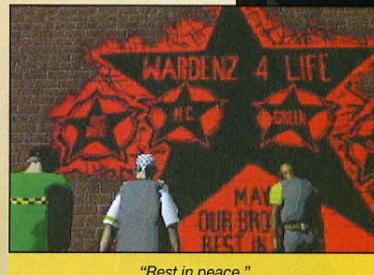
SHELLS



Vous pouvez littéralement tout exploser dans Shellshock... Ça n'en est que meilleur.



HOSTAGE RESCUE
HOSTAGES LEFT: 07



"Rest in peace."



Les missiles sol-air sont en nombre limité.



Les missions sont variées (il s'agit ici de protéger un convoi humanitaire), mais la méthode est toujours la même: exploser tout ce qui bouge et à la malheure de ressembler à un ennemi.



Core Design se colle une nouvelle fois à la réalisation d'une simulation guerrière. Après les hélicos, ce sont les tanks qui prennent la relève. Pour le meilleur ou pour le pire?

C'est sur un fond de musique rap que vous effectuerez vos premiers pas dans l'unité de mercenaires Da Wardenz. Cette unité comprend cinq membres, des Blacks dans le "move" qui n'ont d'yeux que pour leur chef, The Man. Chacun a sa spécialité, et tous sont des guerriers avertis. Ces mercenaires sont payés pour intervenir quand les armées sont impuissantes à remédier à certains problèmes. Des missions choc, précises, et toujours anonymes. Vous êtes un rookie au sein de cette équipe, et vous allez devoir faire vos preuves aux commandes d'un de leurs chars d'assaut. Celui-ci est équipé au début du jeu d'un canon, d'une mitrailleuse, d'un blindage conséquent et d'une tourelle rotative. Par la suite, vous allez pouvoir booster cette bête de guerre en lui ajoutant quelques couches de blindage, des missiles sol-air, ou un système de recharge rapide de vos obus. Vingt-cinq missions à la difficulté progressive vous seront proposées. Au cours de celles-ci, vous devrez, en vrac, libérer des otages, escorter des convois de l'ONU ou détruire des points stratégiques de la logistique ennemie. Rien de bien subtil, mais bon sang, qu'est-ce que c'est dé foulant...

SHOCK

AVIS

oui, mais...



SPY

Très attendu par les amateurs de simulation (dont je fais partie), Shellshock n'est pas aussi transcendant que ce que l'on pouvait espérer. Certes, on vous met dans le coup tout de suite, la musique est très sympa et l'on n'a aucun mal à s'identifier à Holmes (le héros). Mais lorsqu'il s'agit d'aller exploser du tank adverse, c'est une autre histoire: la fenêtre d'affichage est toute petite, la profondeur de champ est assez réduite et, pour sortir indemne des premières parties, il vous faudra jouer les planqués tellement votre blindage est peu résistant. Enfin, les missions, même si elles paraissent différentes, sont fort répétitives. On bourrine, on se planque, on bourrine de nouveau, etc. Mais, malgré ces détails, on s'accroche vraiment à ce tank que l'on a bien du mal à faire évoluer. Le challenge est intéressant et le jeu très long. De plus, même si les premières parties sont ennuyeuses et démoralisantes (on en arrive presque à regretter l'ancêtre Battlezone...), une fois que l'on commence à booster son tank, le style de jeu évolue considérablement. Et on prend vraiment s'amuser. "Oui", car le jeu mérite le détour avec de la persévérance, "mais" je préfère Firestorm... et de loin.



AVIS

oui!



SWITCH

Au premier abord, Shellshock est bien bourrin: artillerie lourde, tanks, bateaux et hélicoptères surarmés se bousculent au rythme d'une explosion toutes les deux secondes. Une atmosphère de chaos qui ne me déplaît pas, d'autant qu'il ne suffit pas d'avancer et de tirer, si vous n'usez pas d'un minimum de stratégie et d'anticipation, c'est la mort assurée. Les graphismes de Shellshock sont agréables, les différents engins de guerre sont bien réalisés et le terrain sur lequel vous évoluez n'est pas uniforme (neige, marécages, montagne, désert, camp militaire, etc.) Du côté de l'animation, rien à redire. Seule ombre au tableau: les commentaires de votre coéquipier, un peu lourds...

TANK GUYS

Rien à redire sur l'ambiance. Vous êtes catapulté au sein d'un groupe de mercenaires, et tout de suite plongé dans le bain. Un petit tour des lieux pour faire connaissance avec vos cinq compagnons, cela s'avère vital pour la suite du jeu.



L'intro en images de synthèse est assez longue, et très rythmée.



Chacun de vos acolytes a sa spécialité. Props se chargera par exemple de booster votre tank, si vous avez amassé assez d'argent à la fin de la mission, bien sûr.



Tout comme dans Wing Commander, vous vous baladez dans le hangar pour piocher quelques informations avant de partir en mission.



Les plaisanteries bien vaseuses sont de rigueur pour commencer les réunions qui définiront vos missions.



**ÉDITEUR: CORE DESIGN
DISTRIBUTEUR: US GOLD
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D**

**SIMULATION DE TANKS
1-8 JOUEURS (AVEC LINK)
CONTROLE: BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: MEMORY CARD**

PRESENTATION

93%

Le ton est donné tout de suite. De belles images de synthèse et des doublages en français de qualité.

GRAPHISMES

80%

Des couleurs un peu fades et des décors qui ne varient pas assez.

ANIMATION

83%

La fenêtre de jeu est réduite et, du coup, la vitesse d'animation est on ne peut plus correcte.

MUSIQUE

91%

Rap, hip-hop, groove. Des thèmes sympa, mais un peu répétitifs à la longue.

BRUITAGES

91%

Le doublage en français est de bonne facture, et les bruitages sont très réalistes.

DUREE DE VIE

92%

Un peu répétitif, mais très long (25 niveaux).

JOUABILITE

89%

Rien à redire, on fait ce que l'on veut au moment où l'on veut.

INTERET

90%

Une simulation résolument axée arcade, qui s'avère un excellent dérouloir.

PLAYSTATION REVIEW



Certains caissons de cryogénation abritent des larves. Une fois libérées, celles-ci en profitent pour se jeter sur vous. Pas cool, les aliens!

Le Smart Gun est l'arme la plus puissante. Ses effets sont dévastateurs. Seul problème: elle est friandise en balles et les munitions sont rares.



Le Pulse Rifle est une sorte de mitrailleuse. Elle tire des rafales de balles et son efficacité est redoutable. Très utile contre les larves, elle se révèle en revanche peu efficace sur les aliens orange du deuxième monde.



Le Flamethrower, comprenez lance-flammes, est aussi utile pour descendre les aliens que le sont les astuces de Switch pour faire la cuisine. Mais les cocons y sont très sensibles. Un Butagaz pour faire griller des œufs, quoi!



Le Shotgun est un fusil très ordinaire. C'est la première arme que vous découvrirez dans le jeu. Sans être d'une puissance extraordinaire, elle est extrêmement efficace contre les larves aliens.

ARMÉ ET PARÉ!

Comme dans tout "Doom-like", l'armement est un élément essentiel pour progresser convenablement dans les différents niveaux. Alien Trilogy vous propose cinq armes principales ainsi que des grenades, aussi appelées charges sismiques. Chacune dispose de munitions en nombre limité et leur effets varient en fonction des ennemis. Certains sont insensibles, ou presque, à une arme alors que d'autres sont tués pratiquement sur le coup. A vous de faire le bon choix en fonction des ennemis en présence.



Le pistolet 9 mm est ridicule et ne trouve son utilité que dans les combats contre les larves. Il faut tout de même s'y reprendre à deux fois pour les abattre. C'est pas une vie, ça, je vous jure!

ALIEN TRILOGY



Les charges sismiques ont le même effet que les grenades. Elles s'avèrent très utiles pour défoncer les murs et mettre à jour certains passages secrets. On peut également s'en servir contre les ennemis, à condition que ces derniers ne soient pas en mouvement.



Il est possible d'agir sur certaines parties du décor. Voici par exemple le résultat de la rencontre d'une balle et d'une baie vitrée. Fracassant, non?

EN
OCY

Les salles secrètes sont légion dans Alien Trilogy. Elles dissimulent le plus souvent quelques gadgets ainsi, malheureusement, que diverses monstruosités en tout genre.



Attendu depuis des lustres, Alien Trilogy vient enfin infester la Playstation. Séquences en images de synthèse, ambiance sinistre à souhait, décors fidèles aux trois films, violence à n'en plus finir, tous les ingrédients sont réunis pour passer un agréable moment plein de frissons et d'horreur.

Voilà pratiquement un an, Acclaim invitait Consoles+ en exclusivité dans ses studios de Long Island, près de New York, pour assister à la présentation de ses nouveaux studios de développement. A cette occasion, nous avions été les témoins de l'utilisation d'une nouvelle technique de création de jeux vidéo: la Motion Capture. Plusieurs millions de dollars d'investissement pour un résultat à la hauteur des dollars versés. Cette technique consiste à filmer sous quatre angles différents un acteur pourvu de capteurs. Ces derniers déterminent la position de l'acteur dans l'espace et fournissent en temps réel de précieuses indications à un puissant ordinateur, lui permettant de calculer des animations 3D d'un réalisme époustouflant. Cette technique, dont l'efficacité n'est plus à démontrer, a permis de confectionner chacune des scènes du jeu en images de synthèses où apparaissent êtres humains et autres monstres. Alien Trilogy, comme son nom l'indique, est une adaptation vidéoludique des trois succès de la Fox: "Alien", "Aliens" et "Alien³". Vous y incarnez la célèbre Ripley (Sigourney Weaver). Le jeu se divise en trois parties distinctes, qui correspondent en fait aux trois films. Chaque partie se divise en plusieurs niveaux (12 pour la première, 9 pour la deuxième et 12 pour la dernière), où vous devrez mener à bien différentes missions. Si les premiers niveaux sont assez courts et faciles à terminer, c'est essentiellement pour que vous puissiez vous familiariser avec le maniement et l'usage du paddle. Tous les boutons sont utilisés. Ainsi, votre personnage est capable de se déplacer latéralement, de courir, de lever ou baisser la tête, d'avancer, de reculer, de pivoter vers la droite ou la gauche, de changer d'arme et d'actionner portes et autres interrupteurs. Les déplacements sont un peu lents, notamment les déplacements latéraux, et pour avoir l'impression de marcher à une vitesse normale, on doit courir en permanence. Mais enfin, on est rapidement pris par l'action et l'atmosphère, aussi angoissante que celle des films, fait quelque peu oublier ces lacunes. La diversité des missions à accomplir est une autre bonne chose. Il ne suffit pas de massacrer à tour de bras aliens ou autres ennemis pour terminer un niveau. En effet, il vous faudra parfois enclencher des interrupteurs ou récupérer quelques objets avant de trouver la sortie. En fin de mission, un état du pourcentage d'ennemis abattus, de passages secrets mis à jour et de votre mission vous est fourni. Si cette dernière est réalisée à 0%, vous êtes bon pour un second tour: vous pouvez recommencer le niveau. Rien de plus logique. Les ennemis, quant à eux, sont fidèles à ceux des films. On retrouve avec grand frisson les larves aux appartenances d'araignées, les cocons, les

•••

AVIS

yo, ça roule! ©AHL'96



NIIICO

Inutile de s'étendre en long et en large sur ce jeu: il est formidable! (Voilà que je commence à parler comme Jacques Martin, à force d'écrire le "Trombinoscope". Durl). Les graphismes sont délicieux et toute cette obscurité ambiante est terrifiante. Les niveaux sont le plus souvent complexes, et leur difficulté va croissant. La musique varie en fonction du niveau dans lequel on évolue et colle parfaitement à l'action. Après tant de louanges, il faut quand même en venir aux faiblesses, et force est de constater, sur ce chapitre, que le jeu n'est pas aussi rapide qu'un Doom, et c'est un peu dommage. Mais ne faisons pas la fine bouche, Alien Trilogy est un jeu que je vous conseille vivement. Beaucoup de fraîcheur!



Ce Fenwick vous permettra d'accéder à la coursive supérieure, et ainsi de découvrir de nouvelles salles.



Le sang coule à flots et la censure est absente! Au vu de ces images, il me semble bien que ce soldat ne s'est pas fait opérer de l'appendicite. Tant mieux, il paraît que c'est douloureux...



PLAYSTATION REVIEW

AVIS

oui!



On nous avait assuré que ce jeu serait révolutionnaire et je dois avouer que j'ai été un peu déçu... au début! Aucune animation éblouissante (à part les superbes séquences cinématiques) et un manque certain d'originalité, puisqu'il s'agit d'un clone de Doom. Cela dit, dès les premières minutes, j'ai été scotché à l'écran. Le principe est toujours aussi efficace. La force de ce jeu réside dans son ambiance sinistre et parfaitement rendue, avec des décors obscurs à souhait et moults aliens plus repoussants les uns que les autres. Alien Trilogy vous transporte dans l'univers des films et, cette fois, c'est vous qui serez le héros... ou la victime!

A.H.L

●●● aliens de taille adulte, les "dog-aliens" (aliens enfantés par des chiens que l'on voit pour la première fois dans le film "Alien³"), mais aussi les marines et autres êtres humains des différents épisodes. Côté graphismes, Alien Trilogy est très fidèle aux films. On trouve donc les décors du vaisseau spatial, de la planète Alien ainsi que ceux de la prison du dernier volet. Bien qu'ils soient très variés et d'une remarquable qualité, ils ont tous un point commun: l'obscurité. Omniprésente, elle contribue à alimenter la peur du joueur et renforce considérablement l'ambiance terrifiante. Il y a bien un radar pour aider à repérer les ennemis, mais il est inefficace contre certains aliens! Ne vous fiez donc qu'à ce que vous voyez et entendez. Pour refroidir les ennemis, plusieurs armes sont à votre disposition. Vous commencez le jeu avec un simple pistolet automatique (dur!). Au cours des parties, vous récupérez d'autres armes comme un fusil, un fusil mitrailleur (Pulse Rifle), un lance-flammes ou encore le Smart Gun, une puissante arme de grosse artillerie. Divers objets sont également à votre disposition afin de parfaire votre équipement: munitions, trousse à pharmacie, gilet pare-balles ou bottes anti-radiations. Au vu de ces quelques indications, il semble clair que Acclaim est véritablement passé à la vitesse supérieure. Espérons que leurs prochains produits seront aussi réussis.



240
Grenade

Dans l'aire des aliens, il arrive que certains murs soient transparents. Chose étonnante, il est possible de passer à travers! Il faut alors redoubler de vigilance et prendre garde à ne pas se laisser surprendre par derrière.



Les jets de vapeur constituent un réel danger. Ils réduisent vos points de vie comme peau de chagrin. À éviter.



Tout comme dans Doom, il est possible de faire exploser des tonneaux. La déflagration tue sur le coup les ennemis alentour et détruit également certaines caisses contenant parfois des gadgets.



Dans les niveaux avancés, ce sont carrément des flammes qui tomberont du plafond. Si vous ne voulez pas vous faire griller les cheveux, attendez que les flammes disparaissent pour avancer.



Les cocons, s'ils ne constituent pas un réel danger, cachent en leur sein des larves aliens. Utilisez rapidement l'arme de votre choix pour les réduire en poussière avant que ses œufs n'éclosent...



Dans le troisième monde, les eaux radioactives font leur apparition. Sans grand danger apparent, cette matière sucera vos points d'énergie si vous tombez dedans. Seule solution pour barboter tranquille: des bottes spéciales.



A la fin de chaque épisode, de nouvelles images de synthèse viennent égayer le jeu. Leur réalisation est très bonne, et elles rappellent quelques scènes des différents films.



Les aliens sont parfois capables de se déplacer au plafond. Chose étonnante, ils ne tenteront pas toujours de vous sauter dessus. Quoi qu'il en soit, levez votre arme et descendez-les.

ATTENTION, DANGER!

Contrairement à d'autres jeux, il arrive que certains objets soient mauvais pour votre santé. Il est donc fortement recommandé de bien observer les lieux dans lesquels vous évoluez afin de ne pas faire de faux pas. Quelques exemples concrets...

SALES MONSTRES

Outre les dangers que peuvent constituer les divers objets rencontrés dans le jeu, les ennemis sont aussi de la partie. Etres humains devenus fous à la suite de leur fécondation par des aliens, prisonniers révoltés, cosmonautes, larves, aliens et autres boss sont de la partie. Morceaux choisis.



Les larves aliens sont de sales bestioles. Si vous ne les tuez pas quand elles sont encore dans leur cocon, elles vous sauteront au visage et s'occuperont de votre estomac.



Les aliens orange, que l'on trouve dans la deuxième partie du deuxième monde, sont très coriaces. Le moyen le plus efficace pour s'en débarrasser est certainement la grenade (ou charge sismique).



Quand un alien enfante, le monstre qui s'en échappe prend les caractéristiques de son hôte. Ces aliens, après avoir grandi dans l'estomac d'un chien, sont très rapides et courrent à quatre pattes.

Les androides doivent impérativement être abattus. Leur destruction constitue d'ailleurs l'une des missions du deuxième monde. Leur résistance est incroyable.



Les soldats sont devenus fous après avoir été contaminés par les aliens. Il faudra vous en débarrasser très rapidement afin de rendre de nouveau possible la colonisation de la station spatiale.



A la fin de chaque monde, vous affronterez un terrible boss. Vous retrouverez à chaque fois la reine alien. Elle n'est pas difficile à battre, il suffit de rester en face d'elle et d'utiliser votre arme la plus puissante ainsi que quelques grenades.



Ces personnes en combinaison spatiale sont lourdement armées. A votre vue, elles font feu et balancent quelques grenades assassines.

ALIEN™ TRILOGY

Start game
Options

ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

DOOM-LIKE
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
PASSWORDS: OUI (OU SAUVEGARDE)

PRESENTATION

91%

L'introduction et les séquences entre les différents épisodes sont en images de synthèse.

GRAPHISMES

90%

Les décors sont très sombres, mais restent fidèles aux films. Les sprites sont, hélas, un peu trop pixélisés.

ANIMATION

88%

Les déplacements de Ripley sont lents et les mouvements des humains peu réalistes.

MUSIQUE

94%

Tout comme dans le film, les mélodies sont parfaitement réalisées et collent bien au jeu.

BRUITAGES

90%

Le cri des aliens donne des frissons. Leur qualité est très bonne.

DUREE DE VIE

93%

Adaptez la difficulté en fonction de votre niveau, le jeu n'en sera que meilleur.

JOUABILITE

90%

Même si les actions sont nombreuses, on s'en sort sans trop de problème.

INTERET

93%

Alien Trilogy est un bon jeu. Ses graphismes sont d'une remarquable qualité et son ambiance unique. Il est cependant un peu lent.



LE FILM

ZOOM SUR WOODY

Woody est un des personnages clefs de "Toy Story". Il est le jouet préféré d'Andy et certainement le personnage qui a demandé le plus de travail. Voyons les étapes de sa création.

- Des sculpteurs s'occupent de créer une figurine articulée du jouet (étape de modélisation).
- A l'aide d'un stylet optique et d'un quadrillage minutieux de la sculpture, on retranscrit son volume et sa géométrie sur ordinateur (synthétisation).
- A partir du script, on détermine les angles de caméra de la scène.
- Les programmeurs effectuent une pré-animation de la séquence.
- Le doubleur (en l'occurrence Tom Hanks) enregistre les dialogues correspondant à ladite scène.
- Les programmeurs apportent des perfectionnements à leur animation en tenant compte de la synchronisation labiale (200 éléments composent le seul visage de Woody).
- Le corps est texturé et l'éclairage de la scène calculé (certaines scènes de "Toy Story" comptent d'ailleurs plus de 100 sources lumineuses...).
- On l'intègre aux éléments du décor, et on transfère le tout vers la pellicule.



In des passages les plus poignants du film...

PLÉIADE DE STARS...

Je ne venterai jamais assez les mérites de la V.O. (version originale) pour tout film en anglais. Et "Toy Story" ne fait pas exception, surtout lorsque l'on sait que Tom Hanks ("Philadelphia", "Forrest Gump") a prêté sa voix à Woody, et que Tim Allen ("Super Noël") s'est occupé de Buzz. En version française, les trois chansons de Randy Newman ont été traduites par Charlène Couture.

SYNTHÉTISEZ JOUEZ PC

Lauréat du grand prix Pixel-INA lors du salon Imagina, Toy Story est le premier long métrage entièrement réalisé en images de synthèse. Ce chef-d'œuvre d'animation est dû à la société Pixar et aux studios Disney, lesquels, depuis "L'Etrange Noël de Monsieur Jack", ont manifesté un intérêt particulier pour les nouvelles techniques d'animation.

Division informatique de Lucas-Film en 1979, devenue le premier "studio d'animation virtuelle" indépendant en 1986, Pixar est ce que l'on peut appeler un pionnier dans le domaine de l'imagerie de synthèse. Depuis, douze oscars sont venus couronner ses diverses productions (courts métrages, pubs...), et leur nouveau long métrage est en passe de tout rafler tellement il est novateur, drôle et techniquement stupéfiant.

Story so far...

Il aura fallu quatre ans aux équipes de Pixar pour achever ce long métrage de soixante-dix-sept minutes. Tout est parti d'un court métrage de John Lasseter - le réalisateur de "Toy Story" - "Toy Story". Celui-ci, entièrement réalisé en images de synthèse, contenait les courtes aventures d'un soldat de plomb aux prises avec son maître, un bébé destructeur. Oscarisé en 1989, ce court métrage d'animation jetait les bases de "Toy Story". Restait à bâtir l'édifice...

"L'histoire et les personnages ont été notre première préoccupation, car ce sont eux qui ont commandé à tout ce que nous faisions", explique John Lasseter. Pour l'histoire, l'équipe s'est beaucoup inspirée des "buddy movies" [NDLR: des comédies mettant en scène des tandem de héros aux caractères résolument opposés, qui se retrouvent dans une]



Tout l'esprit du film en une seule image. L'arrivée de Buzz va changer bien des choses dans ce petit microcosme.

situation les obligeant à coopérer]. Ainsi, Woody, le cowboy, est jaloux du nouveau jouet de son maître, Buzz l'Eclair, un spationaute. Et toute la trame du film est articulée autour de cette rivalité...

De l'ordinateur à la toile

Une fois l'histoire achevée et couchée sur le papier sous la forme d'un story-board, il fallut passer neuf étapes fondamentales pour arriver à l'image finalisée: le montage, la supervision artistique, la modélisation, le découpage, l'animation, la mise en texture, les éclairages, le rendu, puis le transfert sur pellicule. L'essentiel du travail informatique fut effectué

THÈSE SUR NOUS

Le film sort le 27 mars sur les écrans français, suivi du jeu sur Super Nintendo et Megadrive, que nous testons dans nos pages. Nous nous devions de faire le point sur un film qui, sans aucun doute, marquera à jamais l'histoire de l'imagerie assistée par ordinateur...

Et peut-être bien celle du cinéma.



sur des stations Silicon Graphics, et de nombreux logiciels doivent être créés pour le rendu des textures (dit "shaders") ainsi que pour l'animation. Le logiciel Marionnette, par exemple, permet à des animateurs aux techniques traditionnelles, novices en matière d'informatique, d'exercer leur art autrement qu'à la main.

Vers l'infini et au-delà

Au final, un "terabit" fut nécessaire pour stocker toutes les données informatiques du film (soit 1 000 gigabits, soit environ 250 millions de cartouches SNIN de 32 mégaoctets), et il a fallu 800 000 heures de calcul à plus d'une centaine de stations de travail, qui tournaient vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Il faut savoir en effet qu'il n'est pas un seul élément que vous voyez sur grand écran, pas une brume, pas un coin déchiré de papier peint qui n'ait été programmé préalablement. On comprend alors aisément pourquoi

on ne décèle quasiment aucun défaut durant les soixante-dix-sept minutes que dure le film. Certes un peu mièvre et "politically correct", "Toy Story" n'en marque pas moins une étape technique et visuelle primordiale dans l'histoire de l'animation. Et Pixar ne compte pas s'arrêter en si bon chemin, puisque, selon le contrat passé avec Disney, "Toy Story" est le premier d'une série de trois films. On ignore encore tout du contenu des prochaines productions, mais à en croire le producteur Ralph Guggenheim, l'image de synthèse y sera bien entendu à l'honneur: "Si toutes les autres techniques [NDLR: pâte à modeler, sable, image par image] sont plus ou moins prisonnières d'un certain esthétisme, l'image de synthèse est un des domaines de l'animation où une esthétique à part entière reste à définir. La seule limite sera l'imagination." L'exploration des possibilités de la synthèse ne fait donc que commencer... très fort!



Woody le malin vous salue bien.



LE FILM



Tous les jouets sont de grands classiques (Mr Patate, les petits soldats, le télécran). Ici, Zig Zag et Rex.



Les seules oreilles de Mr Patate ont nécessité cinq sources de lumière différentes.



LAPIN LOOPING

Présenté en ouverture (ou en fermeture) de "Toy Story", "Lapin Looping" est une nouvelle aventure de Roger Rabbit, produite par Spielberg. Nous vous laissons la surprise de son contenu, mais sachez que sa réalisation a regroupé 70 artistes qui ont trimé huit mois durant. Le résultat, vous vous en doutez, est à mourir de rire. On laissera d'ailleurs le mot de la fin à notre senior de service, A.H.L., qui, après quelques rires bien gras, nous a déniché son célèbre "j'adorre...". Ah, la, la!



LE JEU SUPER NINTENDO/MEGADRIVE

NOS AMIS LES JOUETS

Un des aspects les plus sympathiques de ce jeu réside dans la variété des actions à effectuer selon les niveaux. La réalisation de ces différents tableaux est très réussie, et le jeu ne souffre pas trop des problèmes de jouabilité, que ce soit sur SNIN ou sur MD.



Un parcours en voiture façon Mario Kart, où il vous faut prendre les pastilles de carburant.



Faites la course contre Buzz en vous servant des crochets et de votre fouet pour avancer plus vite.



Ramassez les piles sur le trajet pour foncer avec la voiture de course.



Chevauchez Rex et sautez par-dessus les obstacles tout en prenant les étoiles.



Woody se cache dans le Big Soda, et Buzz dans l'emballage d'un hamburger. Baissez-vous pour éviter les humains (leur approche est signalée par des avions en papier) et sautez pour éviter les obstacles.



Poursuivi par le chien Scud, Woody fuit sur sa planche à roulettes en évitant de multiples projectiles et obstacles.



Un niveau à la Doom, où le temps vous est compté. Il faut ramener les aliens un par un à leurs copains, près des portes de sortie.



Le dernier niveau: volez avec Buzz, évitez les chocs pour tenter de rejoindre la voiture d'Andy.

Pour une fois, l'arrivée du film et celle des jeux vidéo du même nom sont synchro! C'est ainsi que "Toy Story", le film, sort sur nos écrans en même temps que Toy Story, le jeu, sort sur Super Nintendo et Megadrive. Vous vous doutez bien que nous nous sommes jetés dessus! Et ce d'autant plus que les jeux 16 bits se font plutôt rares... Les jouets ont une âme et s'éveillent quand leur maître est absent: l'idée n'est pas nouvelle et a déjà servi dans bon nombre de jeux. Ainsi, les jouets d'Andy, le garçonnet de la maison, sont toujours aux aguets lors de l'anniversaire de leur maître, car ils ont peur d'être détrônés dans son affection au profit d'un nouveau jouet. Surtout Woody le cowboy, le chouchou du moment d'Andy... Hélas, c'est aujourd'hui l'anniversaire d'Andy, et ce dernier reçoit en cadeau un ranger de l'espace nommé Buzz. Woody, jaloux, est prêt à tout pour garder la première place. Dans chacun des 17 niveaux que vous devrez traverser, une mission vous est impartie, au cours de laquelle l'action se mêle à la plate-forme. Comme dans le scénario du film, Woody envoie tout d'abord les soldats de plomb en éclaireurs le jour de l'anniversaire. Pour cela, il doit les libérer

de leur boîte et leur envoyer un poste de radio. Les choses se corsent ensuite avec une course contre la montre pour ranger la chambre, puis un parcours du combattant contre Buzz, avant le combat contre le premier boss: le cowboy et son fouet contre le spationaute et ses lasers. Car Buzz croit qu'il est vivant! Il n'a pas compris son état de jouet, ce que Woody va tenter par tous les moyens de lui apprendre. Les jouets en arriveront même à sortir de la maison, à se rendre seuls dans une pizzeria pour y retrouver Andy, à se faire enlever par Sid, un mauvais gars, puis, enfin, à rattraper Andy lors de son déménagement. L'action est soutenue puisque, au cours de ce périple, Woody pilotera des petites voitures, chevauchera Rex le dinosaure, se déguisera en soda et Buzz en hamburger, volera grâce à une roquette... 50 étoiles ramassées dans un niveau donnent droit à une vie supplémentaire, et 200 étoiles dans un monde ouvrent le niveau-bonus. L'animation des sprites est une petite merveille de recherche et d'esthétisme, et le jeu réserve de nombreuses surprises. Dommage que quelques ombres viennent gâcher ce tableau enchanteur...



LE JEU SUPER NINTENDO/MEGADRIVE

Fouettez les ennemis avant qu'ils ne vous touchent.



DU CÔTÉ DES GRAPHISMES...

Tous les sprites du jeu ont été modélisés pour un rendu 3D de toute beauté. Côté décors, c'est plutôt vide, même si certains niveaux s'en sortent mieux que d'autres. Les couleurs sont bien plus travaillées sur SNIN, comme vous pouvez le constater dans ce niveau de course.



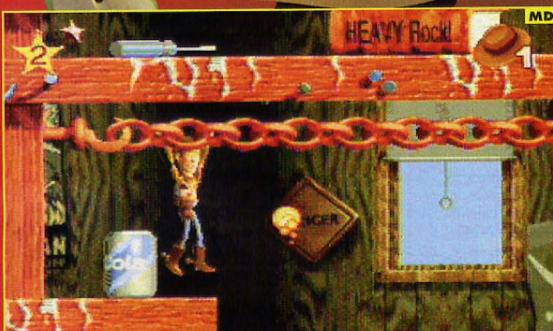
Sympa sur MD...

Carrément plus beau sur SNIN!
Le seul avantage de cette version...



AVIS

oui, mais...



Accrochez-vous aux chaînes pour éviter les rampants de la chambre de Sid.



ELVIRA

Quelle veine, j'ai testé le jeu sur une cartouche comprenant des mots de passe tous les 4 niveaux! Il a donc terminé ce soft très sympathique en une soirée, malgré une prise en main parfois délicate. De ce fait, les éditeurs ont dû juger que, pour prolonger la durée de vie, mieux valait supprimer les mots de passe... Et comme ils n'ont pas rajouté de Continues ou de vies sup' pour autant, il devient carrément ardu de progresser! Ce serait un challenge génial pour les bons joueurs si la jouabilité était à la hauteur, ce qui n'est pas le cas, principalement sur SNIN. Avec un peu d'entraînement, la progression est régulière sur MD, et on se sort de toutes les situations. Mais, sur SNIN, c'est une autre paire de manches (la gestion des sauts y est particulièrement étrange). Dommage, car ce problème de jouabilité dans les niveaux de pure plate-forme nuit au plaisir du jeu et gâche l'animation, par ailleurs vraiment réussie. A noter que tous les textes sont en anglais.



LE JEU SUPER NINTENDO/MEGADRIVE

BUZZ DANS TOUS SES ÉTATS

Avant que Woody et Buzz ne deviennent amis, soudés par les épreuves, le cowboy affrontera le spationaute au cours de trois combats de boss. Vous vaincrez Buzz à chaque fois grâce à votre dextérité.



Evitez les tirs de laser de Buzz et fouettez les boules de feu qui l'entourent pour le blesser quand il appuie sur son bouton d'invisibilité. Quatre coups sont nécessaires.



Ca se corse au deuxième round! Fouettez le pneu pour qu'il encercle Buzz quand il prend le départ de la course, ou même pendant la course. Passez sous lui quand il tourbillonne dans les airs. Le plus simple pour remporter la victoire est de lancer le pneu contre le bord de l'écran lors du départ en flèche.



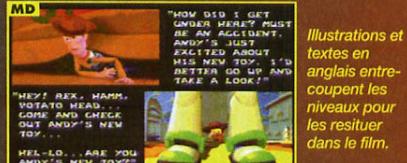
Ce combat dans la pizzeria est encore plus dur! Sid manœuvre une grue dans la boîte pleine de poupées aliens. Empêchez la grue de prendre Buzz en fouettant les aliens pour qu'ils cognent la grue et lui fassent lâcher prise. Quatre coups.



Le Bonus Stage, très rapide, m'a laissée perplexe...



Un passage secret à la deuxième sauvegarde dans la machine des aliens. Au drapeau, allez vers la gauche et entrez dans le tunnel des pièces.



Illustrations et textes en anglais entre-couperont les niveaux pour les resituer dans le film.

AVIS



SPY

oui et non!

Les développeurs sont restés fidèles au film: on y retrouve tous les personnages et les principaux lieux, et les graphismes sont excellents (même si les couleurs sont fades sur la 16 bits de Sega). Le déroulement du jeu est assez original avec une partie "spéciale" dans chaque monde, et un niveau à la Doom. Toy Story n'est donc pas mal, mais s'adresse aux très bons joueurs. Finir le jeu avec trois vies n'est pas une synécrose et la jouabilité exécutable ne facilite pas la tâche! Dommage...

MD

SNIN

DISNEY/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

80%

Ecran-titre basique et aucune intro. Quelques démos. Textes en anglais et illustrations entre les niveaux.

GRAPHISMES

87%

Des sprites modélisés de toute beauté, mais des décors relativement vides.

ANIMATION

90%

Très réussie, que ce soit pour les sprites ou les niveaux de course. Impressionnante pour une 16 bits!

MUSIQUE

83%

Les thèmes musicaux du film retravaillés façon jeu vidéo. Assez simples...

BRUITAGES

84%

Voix digitalisées sympa et bruitages des "ennemis" variés.

DUREE DE VIE

89%

Très longue du fait que vous partez avec 1 Continue et qu'il n'y a aucun système de mot de passe...

JOUABILITE

82%

Correcte sans être transcendant. Le héros est un peu raide dans ses actions.

INTERET

87%

Un jeu sympa et varié, mais un système de mots de passe n'a rien d'autre qu'utile vu la rareté des vies sup'!

CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: 1 (MD)

DISPONIBILITÉ: OUI

SNIN

DISNEY/VIRGIN
PRIX: E
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

76%

Encore plus pauvre que sur MD, sans démo ni illustrations entre les niveaux!

GRAPHISMES

89%

Des sprites très réussis et des couleurs plus nombreuses pour les éléments des décors, toujours aussi vides ceci dit.

ANIMATION

90%

Une bonne fluidité d'ensemble et des sprites magnifiquement animés.

MUSIQUE

84%

Idem que sur MD, avec un son mieux rendu.

BRUITAGES

83%

Idem que sur MD.

DUREE DE VIE

88%

Pas de Continue au départ et aucun mot de passe... Ça va être dur pour 17 niveaux, si vous tenez bon...

JOUABILITE

76%

Pas terrible: il y a un retard entre l'ordre et l'action. La gestion des collisions est hasardeuse.

INTERET

82%

Un jeu sympa aux actions variées, mais sa jouabilité médiocre nuit énormément à votre progression, déjà ardue.

CONSOLES + 110



Des milliers* de jeux vidéo d'occasion
30 à 70% moins chers
sur toutes consoles
*magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

POUR TOUT ACHAT
D'UNE SATURN OU PLAYSTATION,
NOUS REPRENONS VOTRE
ANCIENNE CONSOLE (16 BITS)
ET TOUS SES JEUX AU MEILLEUR
PRIX DU MARCHÉ

CONSOLE SONY PLAYSTATION VERSION FRANÇAISE



1999 F

+ 1 CD démo
+ 1 Sweat shirt



Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

CONSOLE SATURN VERSION FRANÇAISE



2590 F

+ 1 jeu (DAYTONA)



Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 99 F

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes (+ de 60 magasins avant fin 1996)

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE
Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

MINITEL

3615

ULTIMA GAMES

TELEPHONE

34 42 76 76

FAX

34 66 93 84

PAR COURRIER

**ULTIMA VPC
BP 11
95650 BOISSY
L'AILLERIE**

NOUVEAUX MAGASINS

ISSY LES MOULINEAUX

Centre commercial «Les 3 Moulins» - 92130
Tél : 47 36 17 03

MANOSQUE

Centre Commercial Hyper U - 04100
Tél : 92 87 05 70

ROANNE

11, place du Marché - 42300
Tél : 77 70 03 48

MILLAU

21, rue droite - 12100 MILLAU
Tél : 65 61 07 01

BIENTOT A PAU ET A TOURS

PARIS

Paris/Gobelins

57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 47 07 33 00

Paris/Republique

5, Bd Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86
Tél : 43 38 96 31

Paris/St Germain des Prés

73, Bd St Germain - 75005
Tél : 43 54 50 00

Asnières

95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 47 91 49 47

Cergy Pontoise

Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 30 31 25 25

Aix en Provence

Résidence Sextius, 2 bd Victor Cognac - 13090
Tél : 42 93 18 93

Beaune

2, rue de la Miséricorde 20200
Tél : 59 31 68 70

Bayonne

11, rue du Port des Castors - 64100
Tél : 59 46 13 38

Bordeaux

203, rue Ste Catherine 33000
Tél : 56 92 85 11

Brive

29, rue de la République - 19100
Tél : 55 17 18 00

Brunoy

18, rue Pasteur - 91800
Tél : 69 39 55 82

Carcassonne

22, rue Aimé Lamond - 11000
Tél : 68 47 49 74

Castres

6, rue Henri IV 81100
Tél : 63 59 28 03

Limoges

40, avenue Garibaldi - 87000
Tél : 55 10 97 97

Le Havre

95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600
Tél : 35 19 00 82

Loches

5, rue St Antoine - 37600
Tél : 47 59 28 20

Lyon

32, rue Ney - 69006
Tél : 72 74 46 39

Nîmes

4, rue des Graffres - 30000
Tél : 66 76 16 16

Nice

42, bd Gambetta - 06000
Tél : 93 82 52 52

Perpignan

17, av. Guyenne - 66000 -
Tél : 68 50 89 50

Rodez

6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 65 68 41 79

Toulouse

11, rue des Lois - 31000
Tél : 61 12 33 34

Fort de France

Centre Commercial Le Trident
Tél : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

GAGNEZ UNE PLAYSTATION,
SATURN OU JEUX VIDEO

36 68 11 19

SON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 11 - 95650 BOISSY L'AILLERIE

Tél : (1) 34 42 76 76 - Fax : (1) 34 66 93 84.

Nom : Prénom :

Adresse complète :
Tél. (obligatoire) :
.....

PORT : MATERIEL 60 F - DOCUMENT 25 F
LIVRAISON : 10 JOURS
CD : 25 F de port
MANUFACTURE : 10 JOURS
CD : 40 F de port

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

DU 15 JUILLET AU 15 SEPTEMBRE
DU 15 OCTOBRE AU 15 DÉCEMBRE

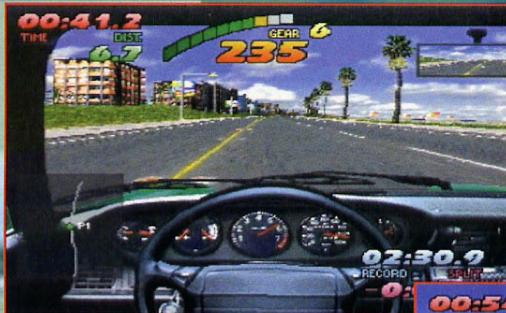
DU 15 JANVIER AU 15 MARS
DU 15 AVRIL AU 15 JUIN

</div

PLAYSTATION REVIEW

Vous voulez du sport?
Pour de bon? Vous
voulez qu'ça bouge?
The Need For Speed
arrive à point nommé...

Transfuge du PC, The Need For Speed a fait un tour sur la 3DO avant de se retrouver converti sur Playstation. Son principe n'a pas évolué d'un iota depuis la version initiale, mais à chacune de ses adaptations, le jeu gagne en beauté et en rapidité. A bolide rutilant et rugissant, conducteur (rouleur de mécaniques) pur style "mia": chaîne en or, Rollex au poignet, moquette sur le volant. Grand fort et dynamique (CQFD), vous aimez à silloner les Etats-Unis au volant des plus belles mécaniques. N'étant pas homme à vous laisser doubler, vous avez décidé de participer à un tournoi où vous allez enfin pouvoir montrer quel genre de conduite vous aimez. Car vous êtes un dur, un vrai, et vous allez leur faire bouffer le bitume plutôt que les laisser l'avaler. Mais il serait opportun de connaître les circuits. Et pour ce faire, le Single Race est idéal. Dans ce mode, vous pouvez conduire l'un des huit bolides proposés, seul ou à plusieurs, sur un des six circuits. Par la suite, vous pourrez vous adonner aux joies du Time Trial, ou à un jeu à deux (en Link ou sur écran splitté). Mais le mode Tournoi reste bien évidemment votre but ultime. Dans ce mode, le choix des véhicules est bien plus restreint: trois seulement sont disponibles. Mais, par la suite, vous pourrez récupérer les petits monstres qui vous ont fait rêver dans le Single Race. Avec la rage de vaincre qui vous caractérise, la victoire est au bout du tourant, mais, hélas, aucune jeune et jolie donzelle n'est là pour vous soutenir, ni même vous accueillir... Bah, vous êtes un genre de loup solitaire, non?



Quatre vues différentes sont sélectionnables. Celle-ci est la moins pratique de toutes, car votre vision de la route est très étroquée.



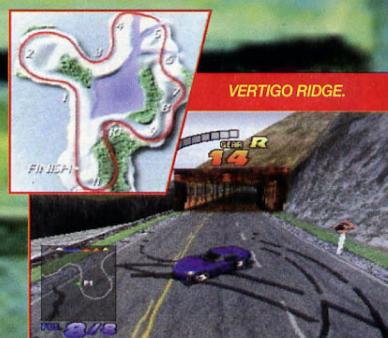
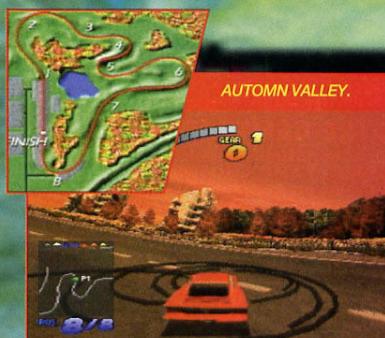
A la fin de chaque course, vous pourrez visionner votre progression sur un des circuits grâce au Replay. Intéressant pour analyser ses erreurs.



Avant de vous lancer sur un parcours, vous pourrez choisir le moment de la journée où vous voulez concourir. Les teintes des décors changeront.

MER OU

Du circuit de la montagne à celui du bord de mer, vous aurez de quoi être dépaysé. Le premier n'est en effet composé que de tournants et de virages en épingle à cheveux, alors que celui en bord de mer offre un tracé très linéaire, mais sur lequel il faudra veiller à tenir votre droite,



NEED SPEED



La lutte est très serrée pour la septième place. Faites quand même attention, un accident est vite arrivé.

MONTAGNE?

car des automobiles y circulent en sens inverse. Tous ces circuits sont variés, et au nombre d'une demi-douzaine. A noter que la démo dévoile un circuit qui n'apparaît pas dans la liste de ceux sélectionnables. Y a du tip là-dessous, ou j'm'y connais pas...

AVIS



SPY

spoud!

Si The Need For Speed n'atteint pas le niveau d'un Ridge Racer en termes d'animation ou de graphismes, force est de constater que, dans son genre, il apporte vraiment quelque chose. Les courses sont variées, les bolides nombreux et assez typés et les adversaires particulièrement coriaces. On pourra reprocher à la voiture d'être beaucoup trop rigide dans les virages, mais cela accentue considérablement la difficulté et vous obligera à dérapier, donc à jouer en Manuel plus souvent. Ce jeu, à la réalisation de qualité, même s'il n'a pas forcément assouvi mon "besoin de vitesse" comme le laisse supposer le titre, m'a néanmoins fait passer un très bon moment. Alors...



UN JEU BIEN CARROSÉ

Un soin tout particulier a été apporté à l'habillage de The Need For Speed. En plus des séquences filmées que vous trouverez en introduction, les développeurs ont inclus des écrans de loading (images fixes) superbes. Ambiance et pari réussis.



Bref aperçu du staff en plein boulot. Ça ne fait de mal à personne...



Un écran de loading parmi tant d'autres...

LAMBORGHINI DIABLO

CHASSIS
Layout (essieu / drive) mid/rear
Boîte / transmission Automatique / 6 vitesses / tubulure steel
Bâches, tissu, cuir
Suspension Avant: double祝, arrière: double祝, barre stabilisatrice
Freins, frein à main Avant: disques, arrière: disques, étrier à 4 pistons
Pneus, roues P245/40ZR-17 / P335/35ZR-17



Voici un petit topo sur la bête avec un commentateur pour égayer cette présentation un peu technique.



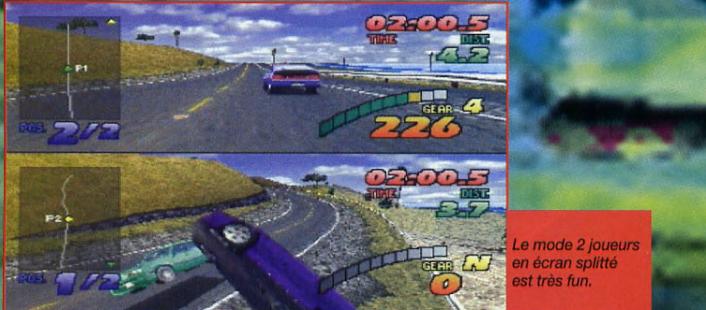
AVIS



NIIICO

oui, mais...

Electronic Arts se lance dans la simulation de course de voitures sur console, voyez-vous cela! Pour une première, il faut bien reconnaître qu'ils s'en sont (et Dallia) bien sortis. Les graphismes sont magnifiques et variés (on compte sept types de circuit et autant de décors), l'animation excellente et la musique, comme toujours chez Electronic Arts, à la fois rythmée et soutenue. Le seul élément qui me gêne un peu est la maniabilité, qui laisse trop à désirer: les bolides peinent dès lors qu'il s'agit de négocier les virages. C'est d'ailleurs souvent sur ce point (la maniabilité) que les jeux de cet éditeur pêchent. Dommage. Passé cette imperfection, on prend beaucoup de plaisir à s'affronter sur les nombreux circuits ou à jouer à deux sur le même écran. Un jeu qui s'adresse à tous ceux qui ont aimé Road Rash et ESPN Extreme Games.



ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS

DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS

DISPONIBILITÉ: AVRIL

PRIX: D

COURSE AUTOMOBILE

1-2 JOUEURS SIMultanÉS (ÉCRAN SPLITÉ OU LINK)

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -

MOTS DE PASSE: OUI

SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION

91%

Des écrans de présentation léchés, des vidéos de qualité, un style très dynamique: excellente.

GRAPHISMES

87%

Autant les décors sont bien réalisés, autant les bolides sont étrangement carénés.

ANIMATION

89%

On a parfois l'impression que la voiture fait sur place, mais, dans l'ensemble, la vitesse d'animation est bonne. Sensations assurées.

MUSIQUE

91%

Comme souvent avec E.A., elle dépote!

BRUITAGES

90%

Les pneus crissent lors des dérapages, les chocs sont très réalistes, et on peut enfin klaxonner!

DUREE DE VIE

89%

On peut finir le jeu en quelques jours, mais le jeu à deux est un plaisir toujours renouvelé.

JOUABILITE

84%

Une direction un peu rigide dans les virages, mais la prise en main est rapide.

INTERET

89% SEUL 92% À DEUX

Une bonne course de belles voitures de sport qui vous fera passer des moments fort agréables, surtout à deux...

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au



(1) 43 79 12 22

Vous souhaitez ouvrir un magasin POWER GAMES, contactez nous au (1) 43 79 12 17



OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

PLAYSTATION

CONSOLE VF



+ 1 JOY
→ 2099 F
JEUX VF A
PARTIR DE 349 F

JEUX VERSION JAPONAISE

STREET FIGHTER ZERO
TOSHINDEN 2
MOTOR TOON GP 2
PUZZLE BUBBLE 2
RIDGE REVOLUTION
GOEMON FIGHT WARRIOR
POLYGON DRIFT KING
SAILOR MOON S
SIDE WINDER
FINAL MATCH TENNIS
GALAXIAN 3
TEKKEN 2
DARKSTALKER.
BIO HAZARD

449 F
499 F
TEL.
TEL.
TEL.

JEUX VERSION EURO.

TRUE PINBALL
ROAD RASH
ACTUA SOCCER
ZERO DIVIDE VF
THE D'
TOTAL NBA 96
PHILOSOMA
NBA IN THE ZONE
CHRONICLE OF THE SWORD
AGILE WARRIOR
RESIDENT EVIL
SPACE HULK
ALONE IN THE DARK 2
ADIDAS SOCCER
VIEW POINT
SHELLSHOCK
POWER SERVE TENNIS
MAGIC CARPET
ALIEN TRILOGY
NEED FOR SPEED
STREET FIGHTER ALPHA
DRAGON BALL Z
WING COMMANDER 3

369 F
369 F
349 F
369 F
349 F
369 F
399 F

SUPER NINT.

JEUX NEUFS

DRAGON BALL 7
549 F (JAP)
MARIO RPG
549 F (JAP)

BREATH FIRE 2 499 F
DONKEY KONG 2 499 F
SECEVERMORE 449 F

JEUX OCCAZ
→ CONS. + 2 MANNETTES

399 F

CHAOS ENGINE 149 F
SUPER ALESTE 149 F

MEGAMAN X 149 F
ALADDIN 149 F

TWIN BEE 149 F

GOOF TROOP 149 F

AXELAY 149 F

CLAYFIGHTER 149 F

RISE ROBOT 149 F

SYNDICATE 199 F

STREET RACER 199 F

DONKEYKONG 149 F

FIFA SOCCER 199 F

HAGANE 199 F

STAR WARS 2 199 F

PUNCH OUT 199 F

V. BALL 199 F

JUDGE DRED 199 F

ROCK RACING 199 F

S.SHOOTOUT 199 F

SAILOR MOON 99 F

LEGEND 199 F

WOLVERINE 199 F

EARTHWORM 199 F

ZELDA 3 199 F

MARXIANNE 199 F

J.MADDEN 99 F

ITALIA 90 99 F

SHAD.OF BEAST 99 F

STRIDER 99 F

GALAHAD 99 F

TERMINATOR 99 F

THOR 249 F

BULLS BLAZER 129 F

COLD SPOT 129 F

TAZMANIA 129 F

KO BOXING 129 F

SONIC 2 129 F

AN. WORLD 129 F

ETER.CHAMP 129 F

ROCKET ADV 129 F

WINTER OLYMP 129 F

FIKA 94 129 F

NBA JAM 129 F

MEGADRIVE

JEUX NEUFS

GLOBAL GLAD 129 F
NBA SHOT. 129 F
IND. JONES 129 F

GHAKAN 129 F
MUT. LEAGUE 149 F

SARKSTER 149 F

DINI SOCCER 149 F

FLINK 149 F

TALESPIN 129 F

STREET RAGE 2 149 F

TH.I.FORCE 4 149 F

S.PINBALL 149 F

FLASHBACK 149 F

STARGATE 149 F

MICKYMANIA 149 F

ALADDIN 149 F

STREET FIGHTER 149 F

FANT.DIZZI 149 F

M. KOMBAT 149 F

JAMES POND 2 99 F

MEGALOMANIA 149 F

MIKEY 2 99 F

POGA 149 F

ROI LION 199 F

FIFA 95 199 F

NHL 95 199 F

NBA 95 199 F

ECCO 2 199 F

SONIC 3 199 F

SO. KNuckles 199 F

SHINING 2 249 F

SOLEIL 249 F

THOR 249 F

LIGHT CRUSA. 249 F

SAMURAI 249 F

STREET RAGE 3 299 F

SUPER STREET 249 F

VIRT. RACING 299 F

NOUS VOUS 129 F

CONSEILONS DE 129 F

RESERVEZ VOS JEUX 129 F

PAR TELEPHONE. 129 F

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE
Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

PLAYSTATION

SATURN

NOUVEAU !!



LES MANGA
VIDEO CD
SUR SATURN

JEUX VERSION EURO.

THE D 399 F
VIEW POINT 399 F
WING COMMANDER 3 399 F
GOLDEN AXE THE DUEL 399 F
ALIEN TRILOGY 399 F
WIPE OUT 349 F
SIM CITY 2000 VF 399 F
MAGIC CARPET 399 F
STREET FIGHTER ALPHA 399 F
VIDEO CD (CARTE MEGAPIE). 399 F
AKIRA MANGA 169 F
KEN.OAV MANGA 169 F
JUBEI / NINJA SCROLL MANGA 169 F
GOLGO 13 MANGA 169 F
STREET FIGHTER MANGA 169 F

KING 95

→ 499 F
DISPO V. JAP

OCCAZ 32 BITS

PLAYSTATION

• PSX OCCAZ 1590 F
• RIDGE RACER 189 F
• STRIKER 96 189 F
• RAPID RELOAD 249 F
• HI OCTANE 249 F
• MORTAL 3 249 F
• TOSHINDEN 189 F
• DISCWorld 249 F
• WIPE OUT 249 F
• LONE SOLDIER 249 F
• KILLEAK BLOOD 189 F
• EXTREME G. 289 F
• AIR COMBAT 249 F
• THU. HAWK 289 F
• TEKKEN 289 F
• OFF ROAD 249 F
• STREET RACER 129 F
• KIL. OF TIME 299 F
• SEC. MANIA 299 F
• AN.WORLD 129 F
• TECMO BASKET 129 F
• TINY TOON 129 F
• DESERT STRIKE 149 F
• BOMBERMAN 149 F
• METROID 149 F
• STAR WARS 149 F
• ERIC CANTONA 149 F
• VORTEX 149 F

• RAIDEN 249 F
• D.DERBY 189 F
• DOOM 289 F
• GOALSTORM 249 F
• LOADED 249 F
• KRAZY IVAN 249 F
• WORMS 289 F
• ASSAULT RIGG 289 F
• JO.BAZOOKA 249 F
• TWISTED METAL 289 F
• WWF 289 F
• NOVASTORM 189 F

• RAYMAN 249 F
• VIRTUA RACING 199 F
• DIGITAL PINBALL 199 F
• NHL. ALL STAR 199 F
• DAYTONA USA 99 F
• PANZER DRAGON 249 F
• JO. BAZOOKA 249 F
• V. FIGHTER 2 299 F
• ASSAULT RIGG 289 F
• FIRESTORM 299 F
• FIFA 96 299 F
• ROBOTICA 149 F
• STREET FIGHTER 149 F

MEGA PROMO
BLUE SEED NEUF
+ RAYEARTH NEUF
= 399 F LES DEUX

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE : DATE D'EXP: / /
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

PLAYSTATION REVIEW

EQUIPMENT



La Dark Slayer: une épée qui achève bien les dragons!



Une petite maison sur une île hantée par un dragon, ça vous tente?



L'arc est la nouvelle arme du jeu.



Si c'est pas mignon, à cet âge-là!

Sous le nom de King's Field, version américaine, se cache en fait le deuxième volume de cette superbe saga, déjà paru au Japon! Alors, avis aux amateurs du genre! Dans King's Field, vous incarnez un guerrier qui doit se défaire d'un dragon. La représentation est en vue subjective et l'ambiance sonore est une pure réussite! Le mapping est bien meilleur et les décors plus variés (il y a même quelques passages en

dra ruser, et contourner au mieux l'ennemi pour ne pas faire face à une rafale de boules de feu! Car, comme dit un vieux proverbe elfe, il vaut parfois mieux utiliser ses jambes que ses armes! Il arrive pourtant que l'affrontement soit inévitable. Pour vous défendre, vous disposez alors, en plus de l'équipement classique, d'une nouvelle arme, l'arc, qui s'avère bien pratique lors des combats à distance, et de divers sorts magiques. L'apprentissage de ces sorti-

plein air). Pour le reste, les bases d'un jeu de rôles/action classique ont été conservées: points d'expérience, de magie, énigmes... Mais la difficulté et la longueur du jeu ont été accrues. Songez à acheter un maximum d'herbes régénératrices avant de prendre le chemin de l'aventure. Au chapitre des nouveautés, pas mal de choses ont évolué. De nouveaux monstres et guerriers humains ont fait leur apparition. Les dinosaures, très coriaxes, sont de redoutables lanceurs de sorts! De surcroît, de gigantesques boss viendront de temps à autre vous chercher des noises. Il vous fau-

lèges ne se fait plus désormais graduellement, en passant les niveaux, mais grâce à des cristaux qu'il faudra récupérer au cours de votre progression. Mais il faudra avancer prudemment, car les pièges sont nombreux. Coffres piégés, pics cachés dans les murs (pour les chercheurs de portes secrètes) risquent de calmer vos élans de curiosité! Petit conseil: méfiez-vous des poissons, n'essayez même pas de les toucher, fuyez! Pour vous aider dans votre quête, vous pouvez acheter des cartes ou des clés (et même en faire des doubles). Malheureusement, leurs prix sont élevés!

AVIS

oui!



PANDA

J'avais bien aimé ce jeu en version japonaise, mais il était trop dur pour moi. Seul Cheub, au bout de très longues heures de galère, avait réussi à en venir à bout.

Maintenant, c'est une autre histoire, d'autant plus que le scénario n'est pas mal du tout. Seul défaut, l'animation, qui rame un peu à certains moments. En revanche, l'ambiance musicale est démente, et les graphismes très bons. Tous les ingrédients d'un excellent jeu de rôles/action sont réunis! Vivement le troisième volet, qui devrait sortir dès cet été au Japon. Préparez les Memory Cards!



En voilà un qui risque d'avoir mal à la tête.



Voici le code pour ouvrir la porte...



Quand la caméra prend cet angle, c'est mauvais signe!

FIELD 2

DES SORTS ET DES MONSTRES

Il vous faudra absolument adapter votre technique de combat aux monstres rencontrés. Les sorts d'attaque ne sont pas forcément les plus utiles pour remporter un affrontement.



Contre certains monstres, un bon sort de protection s'avère nécessaire.



Se mesurer à un dragon rouge mérite bien un sort de protection contre le feu!



Les démons manient à la fois la magie et l'art du combat.



Pour combattre un guerrier du genre bourrin, il est préférable de garder ses distances.

AVIS

oui!



CHEUB

King's Field est génial. La version américaine est identique à la version japonaise, mais les dialogues en anglais rendent le jeu nettement plus convivial. Non seulement l'histoire est sombre à souhait, mais l'ambiance sonore et graphique est telle que vous vous surprendrez à hurler de peur lorsque vous rencontrerez quelque créature malveillante au détour d'un couloir. Le seul problème vient du fait que le jeu est entièrement en 3D mappée: on note de forts ralentissements devant certaines portes où le mapping est trop chargé, et l'on s'étonne parfois de se faire toucher à travers les murs. Mais ces problèmes sont rares. Donc, si vous aviez écarté King's Field à cause des dialogues en japonais, foncez les yeux fermés sur la version américaine. A réserver aux amateurs du genre.



**ÉDITEUR: SOFTWARE I.C.
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F**

RÔLES/ACTION

1 JOUEUR

CONTROLE: BON

DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: SAUVEGARDE

PRÉSENTATION

78%

L'intro est assez minable, mais l'interface de menus déroulants est claire.

GRAPHISMES

92%

Le mapping est excellent et les décors sont d'une grande variété.

ANIMATION

75%

Ce n'est pas le point fort du jeu: il y a quelques ralentissements, et ça rame un peu.

MUSIQUE

95%

L'ambiance sonore est géniale!

BRUITAGES

93%

Les bruitages sont très réalistes, un must!

DUREE DE VIE

92%

Ce jeu est difficile. Même en anglais, c'est loin d'être une promenade.

JOUABILITE

88%

La prise en main est assez simple, mais un petit temps d'adaptation est quand même nécessaire pour la gestion des combats.

INTERET

92%

En japonais, King's Field était beau et intéressant, mais beaucoup trop difficile d'accès. En anglais, c'est un vrai bonheur!

SUPER FAMICOM REVIEW



Goemon Fight est un vieux classique de la Super Famicom.

Aujourd'hui, le quatrième épisode de la série nous arrive! Fidèle à la tradition, il n'en apporte pas moins quelques petites innovations!

Le jeu vous laisse le choix entre un mode Entraînement et un mode Story. Dans le premier, vous pourrez vous amuser avec quatre petits jeux dont Puyo, un clone de Dr Robotnik. Mais, surtout, dans ce mode, il est possible de jouer à quatre simultanément!

Dans la première partie du mode Story, vous avez accès à quatre mondes, qu'il vous faudra parcourir avec un personnage spécifique, dont les compétences (armes et coups spéciaux) sont appropriées: la fille, par exemple, peut se transformer en poisson, le ninja s'accroche aux murs, etc. Le jeu, auquel il est possible de jouer à deux simultanément, mélange les genres de plates-formes et de beat-them-all, mélange de quelques éléments de RPG. Tout au long de votre progression, il vous faudra retrouver des chats ("neko"). Lorsque vous croiserez une statue d'éléphant, prenez-la afin d'opérer une sauvegarde dans le demi-niveau. A la fin de chacun des niveaux, une sorte de raton laveur (un "tanuki") vous récompense si vous n'avez rien oublié... sinon, il vous envoie plein de crottes! Dans les villages, il faut discuter avec les badauds et acheter de la nourriture. Ne frappez pas les villageois, sinon la milice viendra vous régler votre compte. En tuant les monstres, vous obtenez des pièces d'or, et lorsque vous appuyez sur L, votre arme commute en mode Jet. Le héros peut ainsi lancer des shurikens, et, si vous gardez le bouton de tir enfoncé quelques secondes, l'attaque sera bien plus efficace. Pour vous débarrasser des big boss, vous devrez les battre à un des quatre jeux du mode Entraînement, auxquels vous vous serez bien entendu essayé.



GOEMON FIGHT



Switch n'est pas fait pour le volleyball. Pourtant, son contrôle au test antidiopting s'est révélé positif...



Les graphismes sont très sympa.



Sautez de parachute en parachute.



Et hop! Votre personnage est aspiré pour un aller simple vers l'affrontement avec le boss!

AVIS

oui!



Goemon Fight premier du nom m'avait déjà emballé à l'époque. C'est donc avec nostalgie que j'ai découvert ce nouveau volet de la série. Tous les ingrédients qui ont fait son succès y sont présents: une ambiance marrant et un savant mélange entre plates-formes et beat-them-all. En plus, y jouer à deux, c'est vraiment sympa, même si Niiico n'est pas le partenaire idéal! Et c'est d'autant plus que, depuis son retour de Katmandou, Switch a tendance à parler avec les voix dans sa tête. Mais que veulent-vous, testeur est un métier ingrat: on ne fait pas toujours ce qu'on veut...

PANDA

MON FIGHT 4



Deux geishas
dans ma
baignoire...
Le pied!



AVIS

non!



NIIICO

La série des Goemon ne m'a jamais vraiment emballé. Si les premiers épisodes étaient sympa, force est de constater que Konami est en mal d'inspiration. Les

graphismes, certes de qualité, n'ont pas tellement évolué, et on est à des années-lumières de l'intérêt d'un Mario. La gestion des sauts lors des passages de plates-formes est plus que douteuse: tout doit être calculé au millimètre et l'on perd rapidement ses points de vie. Et les dialogues en tong n'arrangent rien. Désolé, trop c'est trop. Mais si vous avez aimé les précédents épisodes, nul doute que ce nouveau Goemon Fight vous plaira, car il reste fidèle à la série. Moi, j'ai jeté l'éponge. Basta! Excusez-moi, mais j'entends Donkey Kong Country 2 et Mario qui m'appellent...



Deux ninjas main dans la main! C'est beau, l'amour...



Ne vous laissez pas rattraper par ce robot rose!



ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

ACTION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTROLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION

82%

L'introduction n'est pas fantastique, mais les menus ont le mérite d'être simples.

GRAPHISMES

88%

Du beau boulot pour la Super Famicom. Il y a même de jolis effets.

ANIMATION

75%

On note quelques ralentissements lorsque les sprites sont trop nombreux à l'écran.

MUSIQUE

90%

Japonaise, et tellement traditionnelle.

BRUITAGES

88%

De facture classique, mais très efficaces.

DUREE DE VIE

90%

Il n'est pas aisé de terminer Goemon Fight 4, mais on prend plaisir à y jouer.

JOUABILITE

80%

Hormis quelques problèmes liés à la compréhension de la langue, aucune difficulté majeure.

INTERET

87%

Un excellent jeu, dans la tradition des Goemon Fight. Les graphismes sont travaillés et la possibilité de jouer à deux relève l'intérêt.

PLAYSTATION REVIEW

VISITE GUIDÉE

Une présentation des lieux vous donnera une idée de ce qu'est la vie quotidienne d'un pilote de chasse sur un croiseur intergalactique.



Fly MISSION.

La salle des machines. Vous pourrez choisir votre vaisseau, faire quelques parties sur le simulateur, sauvegarder la partie et participer aux briefings.



Le bar, endroit mythique où les langues se délient. Sur le mur, un tableau de chasse affiche les scores des meilleurs pilotes.



Go to BRIDGE LEVEL.

C'est à partir de l'ascenseur que vous accédez aux différents niveaux du vaisseau. On y fait quelquefois des rencontres intéressantes.



Les baraquements. Un pilote doit savoir vivre à la dure. Quelques confessions sur l'oreiller?



Talk to MANIAC.

N'oubliez pas de faire une petit tour dans la salle des canons. Beaucoup de pilotes, à l'âme de poète, s'y rendent pour admirer les étoiles.



Le hangar, dernier passage avant le saut dans le vide sidéral. La mécano en pince un peu pour vous...



Choisissez votre coéquipier avec soin.



WING COMMANDER HEART OF THE STORM

La playstation se met au cinéma. Plus qu'un simple simulateur de guerre spatiale, Wing Commander 3 est un véritable film interactif qui tient sur quatre CD, et en français, siouplait! Et quand on pense que WC 4 est déjà disponible sur PC....

Tiens d'ailleurs, pourquoi on n'y a pas droit, au dernier épisode de Wing Commander? Tout simplement parce que le troisième volet de cette série n'a jamais été adapté sur Playstation, ni même les deux autres. Donc, on commence directement avec Wing Commander 3... en attendant le 4. Pour ceux qui ne connaissent pas la version 3DO, et ils doivent être nombreux, je rappelle que le scénario de WC 3 prend place en plein cœur d'une guerre spatiale entre la confédération des humains et la race féline des Kilrathis. Ces derniers, de gros chats hargneux, se sont juré de réduire les hommes en esclavage. Le monde à l'envers, quoi. Alors, comme les hommes ont de gros vaisseaux et que les chats aussi, ça se frite dans tous les coins de la galaxie. Dans ce joyeux bordel, vous jouez le rôle de Blair, le vétéran des deux précédents épisodes. Partez pas! on peut changer le nom du héros (ouf). Relégué dans un croiseur de deuxième classe, vous allez découvrir, au fil de vos innombrables missions, la véritable raison de votre "mise au placard"... et une occasion de redorer votre blason de star hollywoodienne. Car c'est bien une star qui vous prête ses traits: Mark Hamill en personne, définitivement marqué par son rôle de Luke Skywalker dans "La Guerre des étoiles". Et il n'est pas tout seul, puisque l'illustre Malcom Mac Dowell ("Orange Mécanique") tient le rôle de votre supérieur hiérarchique et néanmoins respecté. En fait, chaque phase de combat vient s'inscrire dans un scénario complexe illustré par diverses séquences cinématiques de toute beauté. Certaines discussions sont interactives, bien que cela se limite à deux choix de réponse. Si vous êtes cinéphage autant que joueur, Wing Commander 3 a été fait pour vous.

JOUER ET/OU REGARDER?

Avec Wing Commander 3, une question de fond peut être posée: les films interactifs doivent-ils prendre le pas sur les jeux vidéo? Même si vous pouvez vraiment influencer le cours de l'histoire par vos actions et vos réponses (on parle alors d'un scénario en arborescence), la partie cinématographique de WC 3 n'en reste pas moins un vrai délice... pour les yeux! A partir de là, de deux choses l'une: soit, comme moi (Marcassin), vous tombez sous le charme, et alors WC 3 devient un régal et on lui pardonne même certaines erreurs, soit vous êtes comme A.H.L. (l'homme que les démos en tout genre laissent froid) et là, vous êtes un peu mal barré. Choisis ton camp camarade!

AVIS



MARC

Je vous arrête tout de suite: même si j'ai choisi un petit "mais" dans mon avis, cela ne m'a pas empêché d'être captivé par ce jeu. L'aspect cinématographique a très bien joué son rôle et on a toujours envie d'en savoir plus. Pourtant, quand je repense à WC 3 la tête froide, je ne peux m'empêcher de trouver des défauts gênants dans la phase de jeu: l'animation n'est pas fluide et des accès CD gêlent parfois carrément l'action pen-

dant quelques secondes. C'est très long quand on poursuit un ennemi à Mach 3. Bon, maintenant nous avons testé une version bêta et, bien sûr, Electronic Arts pense que ces "bugs" seront corrigés dans la version finale. Je vous conseille donc de jeter un coup d'œil avant d'acheter. Mais moi, même avec ces critiques, j'ai été emballé, alors...

AVIS

non!



PANDA

Je suis un inconditionnel des Wing Commander. J'avais fini les deux premiers sur PC et le troisième sur 3DO. J'attendais donc avec impatience cette version Playstation! Autant vous le dire tout de suite, j'ai été méchamment déçu... L'animation est saccadée, hyper saccadée, atrocement saccadée, si saccadée que ça m'a rappelé mon vieux 386 SX 16... Les tirs sont laids! C'est franchement lamentable de réaliser une conversion aussi nulle. Du coup, j'ai ressorti la 3DO de la rédac' du placard pour lui faire des excuses: elle a réussi à écraser la Playstation au moins une fois. Même si cette conversion n'est pas réussie, le jeu en soi est très bien, mais ne cherchez pas ensuite à le voir sur PC ou 3DO: le choc serait dur.



Avant de partir en mission, choisissez bien votre vaisseau et l'armement (roquettes, mines).



Rien de tel qu'une torpille pour réduire ces croiseurs ennemis en cendres.



Le Behemoth, ici en vue externe, est le plus gros flingue de la galaxie.



Utilisez vos missiles avec parcimonie dans les grandes batailles.

Hey - it's tough for both sides...

Vos réponses peuvent influer sur le (bon) déroulement du scénario.





AUX ARMES!

En dehors de son aspect film interactif, Wing Commander 3 est aussi un simulateur de combat spatial assez évolué. Les programmeurs ont réussi à caser dans un paddle de la Playstation toutes ces actions: accélérer, ralentir, tirer, choisir les roquettes ou le type de tir, choisir une cible, changer de cible, mémoriser une cible, envoyer des messages à ses coéquipiers, envoyer des messages d'insulte, larguer des feux, lancer l'Afterburner, le pilote automatique, et choisir une vue externe, interne ou arrière. J'en ai oublié, là, ou quoi?

- a) Choix de l'armement.
- b) Blindage du vaisseau ennemi ciblé.
- c) Indicateur de chauffe des armes.
- d) Radar.
- e) Indicateur de l'Afterburner.
- f) Blindage de votre vaisseau.
- g) Vitesse en km/s.
- h) Vaisseau ennemi ciblé.



Les missions sont variées. Ici, un vaisseau de transport à abattre.

Si vous avez ciblé votre ennemi, fiez-vous à l'ordinateur pour anticiper ses déplacements.

ÉDITEUR: ORIGIN
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

FILM/SIMULATEUR DE VOL

1 JOUEUR

CONTROLE: MOYEN

DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 6

CONTINUES: -

SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION

99%

Un vrai film, avec de vrais acteurs et des faux décors, mais bien faits. Que demander de plus?

GRAPHISMES

85%

C'est la moyenne entre les superbes séquences cinématiques et le vide sidéral de celles d'action.

ANIMATION

80%

Parfois, les combats rament avec des accès disque qui bloquent le jeu quelques secondes.

MUSIQUE

93%

Origin a concocté une bande musicale digne des grands films.

BRUITAGES

86%

Bourrins. Enfin, dans l'espace, en théorie, on n'entend rien, alors c'est déjà bien.

DUREE DE VIE

93%

Asseyez-vous confortablement et prenez quinze kilos de pop-corn, ça va durer longtemps.

JOUABILITE

80%

Avec l'animation saccadée, on a parfois du mal à suivre les combats. Pourtant, le paddle est bien mis à profit.

INTERET

90%

Endépôt de ses phases de jeu moyennes, Wing Commander 3 en met plein la vue avec une mise en scène digne d'Hollywood.

PLAYSTATION

NEUF	STRIKER	149 F
JOYPAD PLAYSTATION	DISC RACER	149 F
MEMORY CARD	DISC WORLD	149 F
CABLE RGB	CYBER SLEED	149 F
JOUEUR 4 JOUEURS	DESTRUCTION DERBY	149 F
ACTUA SOCCER	DEUS EX	149 F
ZERO DIVIDE	RAYMAN	149 F
VIEW POINT	STREET THE MOVIES	149 F
ROAD RASH	JUMPING FLASH	149 F
PRIMAL RAGE	LAST DYNASTY	149 F
NBA IN THE ZONE	WIPE OUT	149 F
TOTALLY NBA	RAPID LOADED	149 F
THE D	AIR COMBAT	149 F
JOHN MADDEN FOOT 96	RAIDEN PROJECT	149 F
SHELLSHOCK	NOVA STORM	149 F
	LOADED	149 F
CONSOLE PSX FR + 1 JEU	DEUS EX	149 F
TOUSHINDEN	ASSAULT REGNS	299 F
KILEAK THE BLOOD	WORMS	299 F
149 F	LEMMINGS 3D	299 F
149 F	NBA JAM T.E.	299 F



OCCASIONS

DEFFCON 5	THUNDER HAWK 2	299 F
CONSOLE PSX FR + 1 JEU	THEME PARK	299 F
1890 F	DEUS EX	299 F
149 F	TEKKEN	299 F
149 F	GOAL STORM	299 F
149 F	FIFA SOCCER 96	299 F

SUPER NINTENDO

JOYPAD SUPER NINTENDO	NBA JAM	149 F
STARWING	ACTRAISER 2	149 F
STREET FIGHTER II	DAFFY DUCK	149 F
SHAMAN KING	DEAD OR ALIVE	149 F
DINO DICE SOCCER	DEFFCON 5	149 F
KICK OFF	DEUS EX	149 F
PILOT WINGS	DIABLO 2	149 F
TEKKEN 3	DISNEY MANIA	149 F
TEKKEN 4	DOMINIC THOMAS	149 F
TEKKEN 5	FIGHTING SPIRIT	149 F
SUPER SOCCER	FLASHBACK	149 F
DOOM 2	FORZA	149 F
DOOM 3	FRONTIER RACER	149 F
DOOM 4	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 5	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 6	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 7	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 8	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 9	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 10	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 11	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 12	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 13	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 14	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 15	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 16	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 17	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 18	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 19	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 20	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 21	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 22	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 23	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 24	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 25	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 26	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 27	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 28	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 29	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 30	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 31	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 32	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 33	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 34	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 35	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 36	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 37	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 38	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 39	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 40	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 41	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 42	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 43	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 44	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 45	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 46	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 47	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 48	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 49	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 50	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 51	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 52	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 53	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 54	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 55	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 56	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 57	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 58	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 59	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 60	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 61	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 62	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 63	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 64	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 65	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 66	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 67	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 68	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 69	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 70	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 71	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 72	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 73	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 74	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 75	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 76	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 77	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 78	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 79	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 80	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 81	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 82	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 83	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 84	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 85	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 86	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 87	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 88	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 89	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 90	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 91	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 92	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 93	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 94	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 95	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 96	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 97	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 98	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 99	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 100	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 101	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 102	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 103	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 104	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 105	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 106	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 107	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 108	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 109	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 110	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 111	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 112	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 113	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 114	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 115	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 116	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 117	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 118	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 119	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 120	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 121	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 122	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 123	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 124	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 125	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 126	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 127	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 128	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 129	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 130	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 131	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 132	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 133	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 134	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 135	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 136	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 137	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 138	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 139	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 140	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 141	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 142	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 143	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 144	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 145	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 146	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 147	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 148	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 149	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 150	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 151	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 152	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 153	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 154	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 155	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 156	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 157	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 158	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 159	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 160	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 161	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 162	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 163	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 164	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 165	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 166	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 167	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 168	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 169	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 170	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 171	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 172	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 173	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 174	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 175	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 176	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 177	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 178	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 179	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 180	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 181	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 182	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 183	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 184	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 185	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 186	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 187	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 188	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 189	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 190	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 191	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 192	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 193	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 194	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 195	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 196	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 197	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 198	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 199	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 200	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 201	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 202	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 203	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 204	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 205	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 206	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 207	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 208	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 209	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 210	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 211	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 212	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 213	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 214	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 215	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 216	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 217	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 218	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 219	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 220	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 221	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 222	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 223	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 224	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 225	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 226	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 227	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 228	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 229	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 230	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 231	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 232	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 233	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 234	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 235	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 236	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 237	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 238	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 239	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 240	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 241	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 242	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 243	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 244	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 245	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 246	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 247	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 248	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 249	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 250	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 251	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 252	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 253	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 254	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 255	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 256	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 257	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 258	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 259	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 260	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 261	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 262	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 263	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 264	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 265	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 266	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 267	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 268	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 269	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 270	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 271	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 272	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 273	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 274	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 275	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 276	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 277	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 278	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 279	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 280	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 281	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 282	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 283	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 284	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 285	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 286	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 287	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 288	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 289	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 290	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 291	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 292	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 293	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 294	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 295	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 296	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 297	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 298	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 299	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 300	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 301	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 302	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 303	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 304	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 305	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 306	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 307	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 308	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 309	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 310	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 311	FRUIT CRISP	149 F
DOOM 312	FRUIT CRISP	14

SUPER FAMICOM REVIEW

Quel fan d'animation japonaise ne connaît pas les Chroniques des Guerres de Lodoss? Vous avez vu les O.A.V. Plongez-vous à présent dans le jeu de rôles.

Curieusement, ce RPG ne met pas en scène les héros habituels de la série, comme Ghim ou Deedlit. Le jeu se situe trente ans avant les aventures de Parn et de ses amis, juste après la victoire des Six Héros (Neese, Beld, Flévé, Fawn, Wort et Karla) contre Kardis, la déesse du Mal. Dans le scénario original, durant cette période, beaucoup de choses ont changé. Beld est devenu roi de Marmo et serviteur du mal. Fawn, quant à lui, est monté sur le trône de Vallis. Wort s'est exilé et vit en ermite avec sa boule de cristal. La prêtresse Neese a perdu sa fille Lairia, Karla a disparu et Flévé est mort. Le jeu vous plonge tour à tour dans la peau de différents personnages qui doivent effectuer plusieurs quêtes. Ainsi, Beld se retrouve sur l'île de Marmo, où la guerre fait rage. Il se trouvera des alliés, comme une elfe, un magicien et un guerrier. Quant à Karla, elle a désormais le don particulier de posséder les esprits. Ainsi, la couronne qui la représente voyagera du corps de soldat à celui d'un magicien, pour finir dans celui d'une elfe. En fait, plus qu'un RPG classique, Lodoss est un jeu de stratégie et de réflexion assez difficile. Les phases de combat sont d'ailleurs fortement inspirées par les échecs: elles sont représentées par une sorte d'échiquier en 3D isométrique. L'aventure proposée est longue et ardue. Et les textes en japonais ne vous seront pas d'un grand secours (à moins que vous n'en possédiez quelque rudiment). Mais la barrière de la langue n'est qu'un problème mineur, si l'on fait l'effort de retenir les principaux items des menus.

AVIS

oui, mais...



GIA

J'ai toujours eu pour les Chroniques des Guerres de Lodoss une affection particulière. Hélas, les premiers instants furent éprouvants. Avec ses graphismes assez pauvres et ses combats incessants, le jeu m'a tout d'abord déçue. Mais, au fur et à mesure que l'on s'impregne de l'ambiance du jeu, on découvre de nombreuses subtilités dans la gestion de la magie, dans la stratégie des combats, la disposition des personnages, leur expérience, etc. La première phase d'exploration est des plus ardues, mais, ensuite, la progression dans les quêtes s'opère très naturellement, avec l'envie de connaître la suite de l'histoire. Les fans de la série adoreront. Toutefois, son aspect réflexion pourrait déplaire aux fans de shoote-moi-tout, et seuls les pros du RPG japonais (et en version originale non sous-titrée) en viendront à bout.



Shion l'elfe rouge est sauvée par Karla. Mais celle-ci en profite pour posséder son esprit.

CHRONIQUES DES GUERRES DE LODOSS



Ashew est l'un des guerriers qui se joindra à Beld.



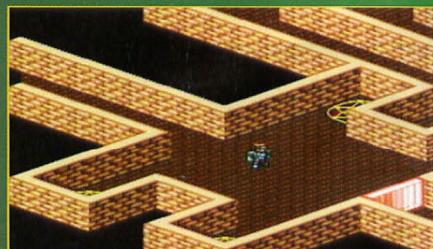
Voici les six héros, au début de leur aventure, alors qu'ils ont vaincu Kardis.



Le mage vient de remporter un sanglant combat. L'esprit de Karla va donc passer du corps du guerrier à celui du vainqueur.



Les labyrinthes sont légion dans le jeu, et ils sont assez difficiles. Heureusement, un sort magique permet d'accéder aux cartes.



ÉCHEC ET MAT

Lodoss doit sa grande particularité à sa gestion des combats. Lorsque vous vous déplacez dans les tableaux, des ennemis peuvent vous tomber dessus sans crier gare à tout instant. Et là, le jeu bascule dans une phase de combat. Chaque personnage en présence a droit à un tour (sauf exception ou sort magique), durant lequel plusieurs actions sont possibles. On peut attaquer, lancer un sort, fuir, se déplacer, choisir d'utiliser un objet, ou encore passer son tour.



Chaque groupe d'ennemis a un chef à sa tête. Celui-ci n'est reconnaissable qu'après lui avoir porté un coup: sa couronne apparaît alors un bref instant. L'éliminer revient à gagner le combat, même quand ses sbires sont encore vivants.

Quand on porte un coup assez puissant pour faire reculer le chef hors du plateau, cela s'appelle un Check Mate. Le combat est donc gagné.



Ce sort de magie est aussi impressionnant qu'efficace. Il cause de graves dégâts, et son impact couvre une surface assez grande.



Il est conseillé de placer au moins un pion à l'arrière. Cette tactique permet de fuir rapidement si les choses se gâtent.



AVIS

oui, mais...



PANDA

En tant qu'inconditionnel de la série d'O.A.V., je me suis jeté sur ce jeu. Les personnages principaux sont les six héros antérieurs à la série. Le jeu est assez long, et les systèmes d'icônes en japonais pas trop compliqués. Un point faible cependant: lors des déplacements, les graphismes ne font pas honneur à la SFC. Il n'en reste pas moins des combats en 3D isométrique sympa, avec une petite touche de stratégie pour leur gestion. Un bon petit jeu, à réserver toutefois aux amateurs du dessin animé.



ÉDITEUR: KADOKAWA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: SAUVEGARDE

PRESENTATION

85%

Quelques écrans présentent l'histoire sur une musique assez lugubre. C'est assez réussi.

GRAPHISMES

80%

Après Secret of Mana 2, Final Fantasy VI et Chrono Trigger, Lodoss semble un peu fade.

ANIMATION

-

Sommaire, et c'est normal pour un RPG. L'écran défile bien et les déplacements sont corrects.

MUSIQUE

80%

Très irrégulière. Tantôt sublime (comme dans la série), tantôt très énervante.

BRUITAGES

82%

Boum, et un éclair. Crac, et un feu de bois. Slash, et un coup d'épée.

DUREE DE VIE

93%

Les énigmes sont longues et difficiles à souhait. Et en plus, il y en a plusieurs.

JOUABILITE

85%

Des menus clairs et précis. Des déplacements légers. Mais les phases en 3D isométrique sont complexes à gérer.

INTERET

84%

Un très bon jeu de rôles, mais assez difficile d'accès. A réserver aux pros...

WipEout

Le premier jeu de Psygnosis sur Saturn n'est autre que WipEout. Originellement développé pour la Playstation, ce titre n'a quasiment rien perdu sur Saturn. Saturniens, à vos marques!

WipEout est une simulation d'un genre un peu particulier. D'une part vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial magnétiquement suspendu au-dessus du sol (à la manière de F-Zero). D'autre part, chacun des vaisseaux proposés est hyper rapide et bénéficie d'armes en quantité pour stopper un moment l'avancée des adversaires (à la manière de Crash'n Burn). Ce mélange de genres n'est pas sans rappeler Cyber-speedway ou Hi-Octane sur le même support, mais WipEout les enterre huit pieds sous terre... Trois modes de jeu sont disponibles: les courses uniques (entraînement), le Championnat et le Time Trial (course contre la montre). Le premier mode permet de parcourir les six circuits proposés. Lors du Championnat, il faut terminer les six courses dans les trois premières positions afin d'accéder au second niveau de jeu, la Rapier Class. Vous pourrez choisir votre véhicule et votre pilote parmi ceux de quatre écuries aux spécificités différentes, ce qui vous laisse le choix entre huit bolides différents. Les deux premières écuries proposent des vaisseaux légers et dotés d'une bonne accélération, tandis que les deux dernières offrent des vaisseaux plus lourds, avec une excellente vitesse de pointe, d'un genre idéal pour la Rapier Class. Lors des courses, vous verrez deux sortes d'icônes au sol. Les flèches représentent des accélérateurs (il faut toutes les prendre pour espérer finir premier), et les croix de différentes couleurs des bonus (armes, boucliers, nitro...). Vous devez passer sur ces icônes pour en profiter. Prenez garde aux dénivellations du circuit, qui font perdre de la vitesse. Au pied d'une côte, pour lever le nez de votre vaisseau, vous devrez baisser la manette, et vice-versa. Vous bénéficiez en outre d'aéro-freins (L et R) pour passer les virages en épingle à cheveux. Leur utilisation est indispensable pour survivre en mode Rapier...



CONSOLES+

Les concurrents sont acharnés, surtout en mode Rapier.



Tout comme dans la version Playstation, quelques bugs d'affichage subsistent.



Les flèches bleues au sol sont des accélérateurs. Si vous les récupérez tous, vous pourrez espérer finir premier.

DE LA PLAYSTATION À LA SATURN, CE QUI A CHANGÉ...

- LA JOUABILITE a été retravaillée, et il faut accorder beaucoup plus d'importance aux dénivellations dans la version Saturn.
- LES GRAPHISMES sont un peu moins fins.
- LA MAJORITY DES TITRES TECHNO ont été remixés et certains morceaux ont disparu.
- LES BRUITAGES sont un chouïa moins bons.
- LE JEU EST PLUS FACILE, ce qui n'est pas forcément un mal.
- VOUS AUREZ DEUX ESSAIS PAR COURSE pour vous qualifier dans le mode Championnat. La version Playstation proposait deux essais... pour les six courses.
- L'INTRODUCTION est un peu moins belle sur Saturn, car pixélisée.
- L'ANIMATION est un peu plus saccadée, mais la vitesse est à peu de chose près la même.

À final, la version Saturn est un peu moins bien finie, mais, même en connaissant la version Playstation, on prend énormément de plaisir avec WipEout Saturn. Tellement qu'ils se valent.



La version Playstation m'avait déjà totalement transcendé (c'est à mon avis le meilleur jeu du moment sur cette console), et voir WipEout débarquer sur Saturn m'a fait l'effet d'une bombe. La conversion est quasiment parfaite, et j'ai retrouvé avec plaisir les sensations qui m'avaient fait triper des heures durant sur la console de Sony. Mais, trêve de comparaison, WipEout sur Playstation OU sur Saturn est vraiment monstrueux. Un de ces jeux qui vous tombent entre les mains une fois l'an: beau, rapide, maniable, long, difficile, varié, éblouissant. Un hit en puissance qu'il ne faut en aucun cas louper! J'ai bien dit en aucun cas...



Les armes ont une importance considérable, surtout si vous êtes dans le peloton de tête.



Et une icône d'accélération, une. Utilisez-la seulement en terrain dégagé, sinon c'est la panade assurée!

WipEout

LA CLASSE!

Rapier ou Venom? Vous ne pourrez pas choisir. Enfin, tant que vous n'aurez pas fini en tête du championnat Venom. En effet, ce n'est qu'à ce moment que vous passerez dans la catégorie des pros et, croyez-moi, le mot est faible. Les concurrents sont surentraînés et la vitesse d'animation est deux fois plus rapide. Le décor des courses est également différent.



Une fois passé en mode Rapier, l'écran de présentation des courses est différent.



Cette icône représente un missile à tête chercheuse. Une des armes les plus efficaces.



Lorsque vous démarrez la course, n'oubliez pas que vous pouvez bénéficier d'une super accélération, comme dans Mario Kart. Accélérez au moment du "One".



Voici un passage de la course Arridos en mode Venom (notez la pub pour Krazy Ivan)...



Comme si on n'y avait pas pensé tout seul, qu'il fallait sauvegarder!

AVIS



NIIICO

Que les choses soient claires: la version Saturn est tout aussi palpitante et intéressante que la version Playstation. Les niveaux sont identiques, les thèmes musicaux ont été remixés et la jouabilité légèrement revue. En effet, les vaisseaux semblent plus faciles à manier. Ils se déplacent plus rapidement vers la droite ou la gauche. Est-ce un bien ou un mal? Seul un entraînement intensif nous le dira. Ce qui est certain en tout cas, c'est que le jeu a gagné en facilité. On arrive à se qualifier pour la Rapier Class et ainsi à faire partie de l'élite des pilotes. Une petite déception tout de même concernant les décors, qui n'ont pas la finesse et l'esthétisme de ceux de la version Playstation. L'animation est parfois même un peu saccadée. Mais, rassurez-vous, le plaisir de jeu est toujours présent. WipEout est une très belle réussite.

oui!

SIMULATION DE COURSE/SHOOT'EM UP

1 JOUEUR

CONTROLE: SENSIBLE

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -

CONTINUES: -

SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION

80%

Images de synthèse assez pixélisées, sur fond de beat bien cadencé.

GRAPHISMES

95%

Des décors superbes et variés, mais parfois des contours un peu baveux. On en redemande.

ANIMATION

92%

Une vitesse d'animation complètement dingue (surtout en mode Rapier), mais un fort clipping.

MUSIQUE

92%

De la techno, de la techno... que de la techno! Les technophobes vont hurler de douleur...

BRUITAGES

89%

D'honnête qualité, même si certains bruitages de la version Playstation ont disparu.

DUREE DE VIE

93%

Patience requise pour connaître tous les circuits, et un acharnement diabolique pour finir le jeu.

JOUABILITE

93%

Délicate au début, elle se révèle très bien pensée par la suite. Vous dirigez votre bolide tel un avion.

INTERET

95%

Comme sur Playstation, WipEout est un must sur Saturn. Après Daytona et Sega Rally, les amateurs de simulation vont être aux anges!



ÉDITEUR: PSYGNOSIS

DISTRIBUTEUR: SEGA

DISPONIBILITÉ: OUI

PRIX: D

PLAYSTATION REVIEW



Diablo a une chaude haleine, c'est le moins que l'on puisse dire.

Vertigo, en plus d'avoir un long cou, dispose d'une longue queue terminée par un terrible dard. Voyez comme il s'en sert bien.



En mode Arcade, au fur et à mesure de vos victoires, vous allez conquérir de nouveaux territoires et séduire de plus en plus d'adorateurs.

Au début, il y eut les bactéries. Puis, petit à petit, les poissons firent leur apparition, et sortirent de l'eau. Les dinosaures étaient nés. Ce fut ensuite au tour des singes et des moustiques de voir le jour. Proliférèrent alors les Switch, les Panda, les potirons et, enfin, l'Homme naquit.

Cette histoire n'est un secret pour personne. Mais ce que vous ignorez, c'est ce qu'il va se passer dans le futur, et qui est conté dans le jeu Primal Rage. A la suite d'une collision entre deux astéroïdes de grande taille, la Terre est bombardée d'une multitude de météorites. Les immeubles, routes, Pizza Hut, Mac Do et autres édifices humains disparaissent à jamais

PRIM RAGE

de la surface du globe. C'est alors le grand retour des dinosaures, qui vont dominer le monde. C'est pas chamailla, ça? (©Switch 1996). Dans ce jeu de baston, vous dirigez au choix sept dinosaures. Chacun d'eux dispose de caractéristiques propres, généralement l'agilité et la rapidité de déplacement. Le nombre de leurs coups spéciaux varie lui aussi en fonction de la bête choisie (de sept à neuf coups). En fin de combat, comme dans Mortal Kombat et Killer Instinct, la possibilité vous est donnée d'effectuer une Fatalité parmi quatre disponibles. Avis aux adorateurs de Dracula, le sang coule à flots! Un jeu à ne pas mettre entre les mains des âmes sensibles...

SEPT L'ENFER!

Voici les sept monstres avec lesquels vous allez pouvoir jouer dans Primal Rage. Avant de vous lancer dans le mode Arcade, il est conseillé de s'offrir une petite séance d'entraînement. Ce mode de jeu vous permettra de bien prendre en main votre personnage et de vous familiariser avec les délicates commandes.



Sauron, qui n'a rien à voir avec le célèbre professeur Choron, est un terrible carnassier. Regardez un peu comme il se rue sur son adversaire et lui dévore les tripes!



ATTACCA SUB SPRINT



Vertigo doit son nom à son long cou, qui lui permet de frapper l'adversaire à distance. Mal élevé, il lui arrive aussi de cracher sa haine sur la personne qui est en face de lui.



Talon a l'estomac bien en place. Il est petit, donc très vif et très rapide. Un de ses coups favoris consiste à se lancer sur son adversaire et à lui dévorer la figure.



Armadon est un animal capable de lancer des pics avec sa queue. Ne rigolez pas, je suis certain que vous êtes incapable d'en faire autant.



Chaos est un dino-bourrin: il foncera sur tout ce qui bouge et fait de gros dégâts. Le sang coule à flots...



AL



Le vorace carnivore et le roi du congélateur se jaugeont courtoisement avant de s'étriper...



Blizz, comme son nom l'indique, maîtrise les techniques de la congélation (si, si!), et peut figer son adversaire dans la glace.



Diablo, on s'en serait douté, aime tout ce qui touche au feu. La plupart de ses coups spéciaux font apparaître des flammes. Ici, il réchauffe les pieds de Chaos.



AVIS

oui, mais...



NIICO

Vous me connaissez, depuis le temps que vous me supportez, les jeux de baston ne sont pas ma tasse de thé. Que voulez-vous, A.H.L. est arrivé comme une furie (drôle, non?) et m'a confié le soin de tester le jeu. Soit. Ma première impression ne fut pas très bonne. Mais, au fur et à mesure des parties et après avoir compris le système des coups spéciaux, je dois admettre que je me suis bien amusé.

Cependant, rien ne me fera oublier les graphismes assez pauvres et l'animation plutôt médiocre pour une Playstation. Dois-je parler de l'exécrable jouabilité? Le nombre des personnages est trop peu élevé: sept, c'est d'une tristesse! On est décidément bien loin d'avoir l'arcade à domicile. Primal Rage est à conseiller aux débutants.

AVIS

non, mais...



SPY

Dans son principe, Primal Rage a tout d'un soft accrocheur. La réalisation des coups spéciaux est originale, il innove en mettant en scène des dinosaures, tout en restant classique puisqu'il reprend le système des Fatalités et des Combos. Mais alors que je me suis amusé comme un dément avec une version arcade, je suis franchement déçu par la version Playstation. Ces gros monstres se traînent déraisonnablement, la décomposition des mouvements est approximative, et, malgré la foultitude de coups spéciaux et autres Combos, il n'y a jamais que sept personnages. Comparé à un Tekken, un Tohshinden 2, un Street

Fighter Zero ou bientôt un Vampire, Primal Rage se place en queue de peloton. Il n'est pas fondamentalement mauvais, mais il ne fait pas le poids. C'est tout.



PLAYSTATION REVIEW



TM & © 1995
Time Warner Interactive, Inc.
All Rights Reserved.

ÉDITEUR: TIME WARNER INTERACTIVE

DISTRIBUTEUR: TIME WARNER INTERACTIVE

DISPONIBILITÉ: OUI

PRIX: E

BASTON

1-2 JOUEURS SIMultanÉMENT

CONTRÔLE: MOYEN

DIFFICULTÉ: VARIABLE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -

CONTINUES: OUI

PRESENTATION

90%

Une superbe introduction tout en images de synthèse et une démo du jeu.

GRAPHISMES

85%

Tous les monstres sont digitalisés mais le rendu final s'avère d'une piétre qualité.

ANIMATION

84%

Elle n'est pas saccadée, mais les mouvements des personnages ne sont pas fluides.

MUSIQUE

80%

Les tam-tams et autres percussions, ça va cinq minutes... mais pas plus!

BRUITAGES

85%

Ils ne sont pas extraordinaires. Seul le hurlement des dinosaures est appréciable.

DUREE DE VIE

78%

Les pros le finiront très vite. Seuls les novices s'amuseront quelques heures. Les autres...

JOUABILITE

79%

C'est insupportable. Pour réussir un coup spécial, il faut trois mains à neuf doigts!

INTERET

81%

Primal Rage n'amusera que les jeunes joueurs. Et si les coups spéciaux comme les Combos sont légion, sept personnages, c'est pas la foule!

SUPER FAMICOM REVIEW

Square édite pour une fois autre chose qu'un excellent RPG: un excellent wargame! Voilà des développeurs qui ne risque pas de nourrir Ze Killer! Bahamut Lagoon se présente d'emblée comme un bon vieux jeu de rôles. Vous contrôlez le héros, et votre première tâche consistera à le renommer, ainsi que ses amis, en japonais. Chaque groupe, constitué de quatre personnages, comporte un leader et un dragon pour les déplacements. Vous vous baladez donc sur un vaisseau avec vos potes et vos dragons, quand quelqu'un a la mauvaise idée de kidnapper une des membres de votre groupe. Sans hésiter, vous partez à sa recherche, car la jeune personne qui a disparu vous est des plus utiles: pour l'instant, elle seule a le pouvoir d'invoquer un dragon! Et c'est là que le jeu bascule dans un mode de Wargame. Votre mission consiste alors à repérer le chef des unités adverses et à l'éliminer. Il est inutile de tuer tous ses soldats. Vos dragons se déplacent seuls, mais vous pouvez déterminer leurs techniques de combat (parmi trois). Les combats se déroulent comme dans un jeu de rôles, à la manière d'un Final Fantasy, par exemple. Les personnages disposent chacun de compétences différentes. Vous devrez les équiper en conséquence (ainsi, pas d'armure pour les magiciens). L'argent que vous gagnerez lors des batailles vous servira à acheter bombes, potions et armes. Mais vous pourrez également récupérer de tels objets sur les corps de vos victimes. Tactiquement, je vous conseille d'essayer d'arriver le plus rapidement possible jusqu'au boss, quel qu'en soit le prix. Car, dès que les renforts ennemis se pointent, lors d'une bataille rangée par exemple, votre équipe aura vite fait d'être submergée.



AVIS

oui!

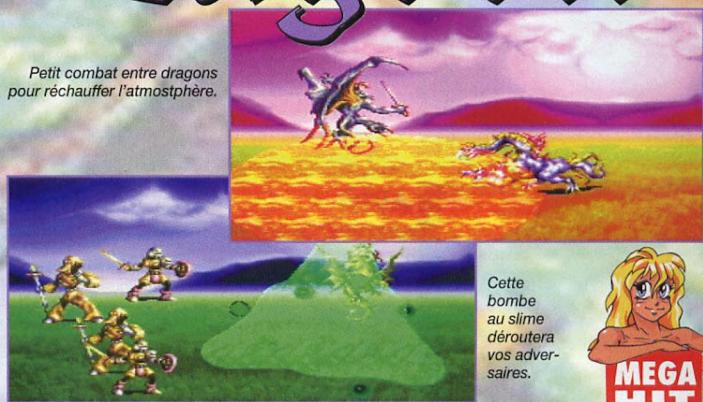


PANDA

J'adore les jeux de stratégie, et Bahamut Lagoon est une sorte de *Mystaria* un peu plus linéaire, avec une partie RPG plus développée. Graphiquement, le jeu est superbe, avec des effets de transparence et de lumière très bien utilisés, notamment lors des sorts de magie. Seul tout petit bémol à l'attention des néophytes: il leur faudra reconnaître quelques kanjis, très simples, comme ceux du feu, de la glace, pour user de la magie et pour sauvegarder. Mais j'ose espérer qu'il y a toujours une âme de gaijin fan de RPG qui veille en chacun de vous. En conclusion, si le japonais ne vous rebute pas trop, le jeu est suffisamment long, et excellent!

Bahamut Lagoon

Petit combat entre dragons pour réchauffer l'atmosphère.



Cette bombe au slime déroulera vos adversaires.



MEGA HIT



Le centre de contrôle du vaisseau est en état d'alerte.



Les déplacements s'effectuent comme dans un wargame classique.



Ces dragons s'apprêtent à attaquer le vaisseau.

AVIS

oui!



MARC

Malgré ses dialogues et menus en japonais, *Bahamut Lagoon* m'a vraiment emballé. Le système de résolution des combats est un habile mélange entre *Final Fantasy* et *Shining Force*...

C'est dire s'il est bon. Quant aux graphismes, ils sont carrément fantastiques pour une Super Famicom, et les effets spéciaux (transparencies et déformations) sont spectaculaires. Un titre réalisé de main de maître. J'attends donc la version française, avec une légère pointe d'impatience, toutefois. La moquette est déjà toute baveuse, il ne me reste même plus un ongle à ronger, à part ça, tout va bien, je peux encore attendre... deux ou trois minutes.

MAGIES!

Les sorts de magie sont vraiment superbes. Mais sachez les utiliser à bon escient. Certains monstres se régénéreront sous l'effet d'une attaque à base de feu, par exemple. Avec les sorts qui dégagent une grande onde de choc, essayez de toucher le plus d'ennemis possible.

Une petite invocation de dragon, effet garanti!



Certaines bombes ont les mêmes effets que des sorts magiques.

Pas besoin de travailler chez EDF pour être au courant.



On allume un feu de camp, on s'assoit tous autour et on chante...



Certains sorts peuvent se combiner avec une attaque.



K. I. M.
「わたし……たいじょうば。



Cette phase de RPG, très classique, se déroule dans un village, comme il se doit.

パーティー 1
MARCO

ヘルゼン
ドラゴン
レッドスラム
モーグル
マップ
レッドマーチ
ヨリムチ
カゼ

PANDA LV14
ココナイト
HP: 1122 SP: 23

ビックババ LV14
ブイト
HP: 1056 SP: 21

トゥルース LV14
ブイト
HP: 1026 SP: 23

ラララ LV14
ブイト
HP: 1013 SP: 23

Depuis ce menu, vous pouvez changer l'équipement, le leader ou même les membres du groupe.

Bahamut Lagoon

ÉDITEUR: SQUARE SOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

STRATÉGIE/RÔLES

1 JOUEUR

CONTROLE: BON

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -

CONTINUES: -

SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION

92%

Une jolie présentation comme on en a l'habitude avec Square.

GRAPHISMES

95%

Ils sont d'une beauté à peine croyable pour la SFC!

ANIMATION

-

Dans ce genre de jeu, on ne tient pas compte de l'animation: il n'y en a pas.

MUSIQUE

95%

L'ambiance sonore est géniale. Bravo aux compositeurs!

BRUITAGES

90%

Ils sont très bien réalisés.

DUREE DE VIE

93%

Le jeu est long et la difficulté progressive.

JOUABILITE

85%

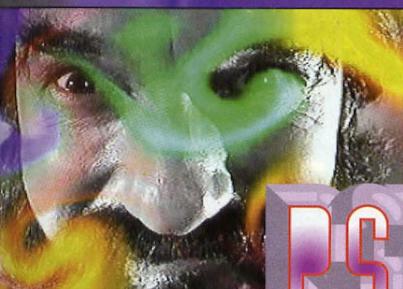
Les textes en japonais ne gêneront pas la compréhension du jeu. Vous devrez juste mémoriser quelques sorts de magie.

INTERET

93%

Bahamut Lagoon est un excellent wargame, fortement mûri par l' RPG. Encore une très bonne production de Square.

PLAYSTATION REVIEW



Le vil médium est carrément pas net.



Vous pouvez voir par les yeux de Chad qu'il est en train de se faire larder.

PSYCHIC DETECTIVE

Psychic Detective n'est pas vraiment un jeu vidéo, c'est un film interactif. Unique en son genre sur Playstation, ce titre complètement mystique et déjanté bénéficie d'une excellente réalisation et d'un scénario intéressant. Dommage qu'il soit en anglais non sous-titré.

Entièrement tourné en décor naturel, près de la baie de San Francisco, Psychic Detective tient sur trois CD, pas moins. Vous y jouez le rôle d'Eric Flash, un médium de seconde zone embarqué dans une intrigue complexe, où les spirites cotoient les meurtriers en puissance. Possédant le pouvoir de se transférer dans le corps des gens qui l'entourent, Eric va tenter de démêler l'intrigue en se "glissant" dans le corps des principaux suspects. Cette approche mystico-délinante du jeu permet de donner une dimension ludique à Psychic Detective. En voici les mécanismes principaux: en vous projetant dans le corps des autres, vous assistez à certaines séquences qui dévoilent un aspect important de l'histoire. Le hic, c'est que tout se passe en temps réel. Cela veut dire que pendant que vous êtes dans le corps de bidule (ou le vôtre), en train de boire le thé et parler chiffons, il y a Truc-muche qui assassine grand-mère dans les toilettes. A vous donc de "posséder" les bonnes personnes au bon moment pour assister aux bonnes scènes. A la fin, dans tous les cas, vous affrontez le big boss du jeu qui vous défile dans un combat psychique autour d'un échiquier zarbi. Les pièces de cet échiquier sont des symboles représentant les indices que vous avez découverts au cours du jeu. A vous de comprendre ces symboles et de déduire le pouvoir qu'ils ont les uns sur les autres, tout en sachant que ces pouvoirs varient selon vos actions précédentes. Un exemple: madame Tikunov est effrayée par la ballerine. Ce symbole la bouffera sur l'échiquier, sauf si vous avez auparavant aidé cette brave dame à se débarrasser de sa peur. Vous ne comprenez rien? C'est normal. L'ambiance dans Psychic Detective est hyper glauque et le scénario carrément obscur. Autant vous dire que si vous ne parlez pas très bien anglais, ce n'est même pas la peine de vous plonger dans cette intrigue. Pourtant, Psychic Detective est un véritable film interactif, qui aurait largement mérité une traduction.

TELE OU CINE ?

La plupart du temps, les séquences vidéo sont de petite taille (on peut les afficher en plein écran, mais c'est trop moche!). Il y a néanmoins beaucoup de séquences en Full Motion Video plein écran.

En médaillon, voici toutes les personnes dans le corps desquelles vous pouvez transférer votre esprit.



Un sac vomitoire est fourni avec le jeu pour certaines séquences en FMV.



PLAYSTATION REVIEW



Voici le "black diamond", l'étrange échiquier des symboles de puissance psychique.

AVIS

oui, mais...



MARC

Personnellement, je trouve *Psychic Detective* génial, mais si vous ne parlez pas anglais, passez votre chemin. L'histoire est déjà particulièrement alambiquée, alors si, en plus, on ne sait pas toutes les subtilités des dialogues, c'est rapide jusqu'à la moelle. Ce jeu est donc réservé à l'élite anglophone, ce qui est regrettable. Car même si, la plupart du temps, la fenêtre de jeu est trop petite, l'ambiance est hallucinante et le scénario m'a vraiment plu. Mais il ne me semble pas que ce genre de titre soit destiné à un public console assez jeune. Pourtant, c'est un film interactif d'excellente qualité, réalisé avec des acteurs de talent. Mais ce jeu est quand même un peu trop bizarre... Un seul conseil: consultez attentivement la notice avant une utilisation prolongée, ce jeu est hallucinogène!

AVIS

psychouic!



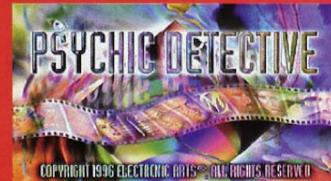
SPY

Electronic Arts Studio donne enfin ses lettres de noblesse au film interactif sur des consoles telles que la Saturn ou la Playstation. Les actions sont toujours aussi limitées, mais cela nous change de l'inévitable jeu de tir auquel nous avons habitués des éditeurs tels que Digital Pictures ou American Laser Games. Personnellement, j'ai adoré *Psychic Detective*, et ce pour trois raisons: les acteurs sont excellents, le scénario est très bien ficelé et plus les parties avancent, plus vous en apprenez. Enfin, la réalisation est d'un très bon niveau. De plus, le côté psychédélique, qui pourra faire fuir nombre d'entre vous, apporte une atmosphère sordide à souhait, et vous vous retrouverez dans un état proche du delirium tremens. Si certains risquent de le trouver lassant à la longue, les plus accros d'entre vous n'auront de cesse d'essayer de dénouer cette énigme policière. Mais attention, une bonne connaissance de l'anglais est impérative, sous peine de s'ennuyer très rapidement.



JOUEUR PASSIF?

Premier du genre sur Playstation, *Psychic Detective* relance la polémique concernant ce genre de programme. En théorie, on influence directement le scénario par ses actions. En pratique, il s'agit d'appuyer sur un bouton au bon moment pour se retrouver au bon endroit. On parle d'un scénario en arborescence qui vous laisse une grande liberté mais, en définitive, il s'agit pour le joueur de recommencer encore et encore avant de trouver le bon "chemin". Dans *Psychic Detective*, l'ambiance est tellement étrange et le scénario si bien construit qu'on se laisse prendre au... jeu, justement. Et puis, la phase finale accorde une place importante à l'interprétation personnelle et à la déduction. Cela n'empêche pas bien sûr d'avoir un sérieux sentiment de déjà-vu au bout de quelques parties, mais la magie du cinéma fait son office pendant de nombreuses heures.



COPYRIGHT 1996 ELECTRONIC ARTS®. ALL RIGHTS RESERVED.

ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS STUDIO
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

FILM INTERACTIF
1 JOUEUR

CONTROLE: EXCELLENT

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION

94%

On a vraiment l'impression de participer au film. La vue subjective est très bien utilisée.

GRAPHISMES

95%

Superbes. Les séquences vidéo et les effets spéciaux sont fabuleux.

ANIMATION

92%

La plupart des séquences sont affichées dans une petite fenêtre. Néanmoins excellente.

MUSIQUE

91%

Dans ce domaine, le jeu n'a rien à envier à un vrai film.

BRUITAGES

93%

Quoi de plus réaliste que des bruitages de cinéma?

DUREE DE VIE

80%

Le scénario offre quatorze fins différentes.

JOUABILITE

95%

Difficile de faire compliqué quand il n'y a qu'une action possible. Mais attention: il est vital de parler anglais couramment.

INTERET

80%

Un vrai film interactif (mais en V.O. non sous-titré!), à l'ambiance complètement zarbe et à la réalisation excellente. On aime ou on déteste.

PLAYSTATION REVIEW

L'intro du jeu a été réalisée en images de synthèse, et le résultat est de toute beauté.



NHL Face Off

NHL Face Off est le premier jeu de hockey sur glace à débarquer sur Playstation. On y retrouve toutes les équipes qui font la gloire de la National Hockey League (NHL), ainsi que ses stars.

Le hockey peut se pratiquer sur différents terrains. Il existe un "street hockey" (ou hockey de rue), où les joueurs sont en rollers sur le bitume, et un "ice hockey", qui, comme son nom l'indique, se déroule sur la glace. C'est au "ice hockey" que NHL Face Off vous invite à jouer. Deux équipes de cinq joueurs s'affrontent en tentant de respecter différentes règles. Premièrement, il est interdit de mettre un coup de crosse dans la tronche de l'adversaire, sinon c'est la prison (le joueur sort du terrain pendant deux minutes).

Deuxièmement, si vous expédiez le palet à l'autre bout du terrain et qu'un joueur adverse l'intercepte, un "entre-deux" est sifflé, qui se jouera à quelques pas de vos cages. Même régime pour les hors-jeu (il est interdit de passer le palet si le receveur a déjà franchi la ligne bleue). Maintenant que vous connaissez ces règles simples, il vous faudra les respecter si vous ne voulez pas que toutes vos actions soient interrompues. On regrettera de ne pas pouvoir réunir dix joueurs devant la console, comme cela est possible sur un jeu de hockey d'une machine concurrente. Pendant le match, quatre vues sont disponibles et il n'y a vraiment rien à dire sur les mouvements de caméra. En plus, un mode Replay permet d'utiliser votre console comme un magnétoscope. Bref, pendant qu'on joue au hockey sur Playstation, au moins on n'est pas devant la télé.



Pendant l'engagement, c'est souvent la panique et il est bien difficile de s'emparer du palet.

DES VUES POUR TOUS LES GOÛTS

Oui, il y en aura pour tout le monde. Quatre vues différentes sont disponibles: une vue sur le côté (Side Cam), une vue au niveau de la glace (Ice Level Cam), une vue en diagonale (Diagonal Cam) et une vue verticale (Vertical Cam). La vue la plus réaliste de toutes, celle qui vous met le plus dans la peau du joueur, est l'Ice Level Cam. Elle comporte cependant quelques défauts, en particulier une mauvaise visibilité de ce qui se passe derrière vous.



La vue au niveau de la glace est de loin la plus réaliste.



En vue verticale, on voit bien que le gardien va avoir du mal à arrêter le palet.



Vue diagonale. Les deux attaquants sont bien marqués par l'équipe adverse.



Vue de côté. Attention l'attaquant se prépare à tirer. Un but en perspective?

AVIS

oui!



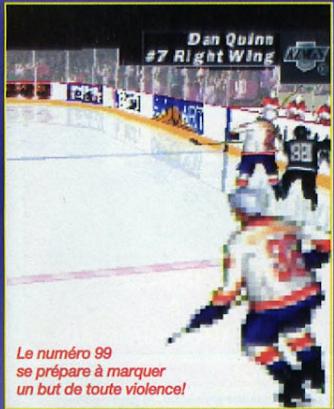
NHL Face Off est très bien conçu. Les fans de ce sport retrouvent tous les ingrédients qui les font vibrer devant la télé ou sur la glace. La maniabilité est bonne, et il est possible de paramétrer beaucoup de facteurs (temps, joueurs, règles, etc.). Aucune des quatre vues proposées ne gêne le déroulement de la partie. Les stratégies de jeu sont faciles à élaborer, l'animation est impeccable et les graphismes sont tout à fait corrects.

Si les morceaux de musique ne sont pas bien longs, ils apparaissent au bon moment et sont d'un bon niveau. NHL Face Off est une petite réussite.

SWITCH

CONSOLES + 134

Hockey Face Off



AVIS oui!



PANDA

Les jeux de hockey sur glace ne sont pas légion sur console, et surtout ne sont pas souvent agréables à jouer! Eh bien, voici la preuve que la règle comporte des exceptions: NHL Face Off! Graphiquement, le jeu est beau, les sprites sont fins... Mais le plus fort, c'est l'animation: elle est rapide et ne souffre d'aucun défaut, on nage dans la fluidité. Les mélodies sont certes assez nazes, mais c'est pareil pour tous les jeux de ce genre! Les déplacements des joueurs sur la glace sont réalistes, et on peut même se bastonner! Un bon jeu de hockey qui promet des parties très sympa. Les amateurs seront ravis.



PLAYSTATION REVIEW

NHL Face Off

ÉDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SIMULATION DE HOCKEY
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTROLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 90%

La notice est claire et l'intro en met plein la vue avec des images de synthèse.

GRAPHISMES 85%

Les graphismes sont un tout petit peu trop pixélisés à mon goût.

ANIMATION 92%

Les joueurs sont animés de façon hyper réaliste, sans aucun ralentissement ni bug d'affichage.

MUSIQUE 80%

Hormis les refrains de titres célèbres joués à l'orgue, rien à signaler.

BRUITAGES 90%

Du glissement du palet sur la glace jusqu'aux cris des joueurs, rien n'a été oublié.

DUREE DE VIE 92%

Il faut du temps pour finir les play-off, les saisons et découvrir toutes les subtilités du jeu.

JOUABILITE 91%

Rien à redire: les joueurs glissent parfaitement sur la glace et la disposition des différents boucliers est bien pensée.

INTERET 92%

Un jeu de hockey sur glace très complet, dans lequel on retrouve toutes les stars de la NHL. Très bien conçu, il ravira les fans.

PLAYSTATION REVIEW

Trois mois seulement après la première compilation de ses meilleurs jeux d'arcade, Namco remet le couvert. Namco Museum Volume 2 regroupe à nouveau six jeux d'arcade datant du milieu des années 80... et, pour la plupart, méconnus!

Et c'est réparti pour un tour! Tourne, tourne le manège de la nostalgie. Namco, loin du vent de folie qui souffle autour de la 3D temps réel et autres jeux disposant de placages de texture à tout va, propose une nouvelle compilation de ses jeux d'arcade d'autrefois. Si le premier volume offrait des jeux mondialement connus comme Pac-Man, Pole Position ou encore Galaxian, ce nouveau recueil dispose de titres autrement plus obscurs. Il y a d'ailleurs fort à parier que la plupart d'entre eux ne sont jamais sortis qu'au Japon. Ainsi, des jeux tels que Cutie Q, Groboa (et petites oreilles) ou Dragon Buster sont aussi réputés en France que Switch l'est en Egypte. Namco Museum Vol. 2 regroupe donc des jeux de réflexion, des shoot'em up ou encore des jeux de plates-formes qui raviront les accros du genre et n'intéresseront que très peu les amateurs de 3D mappée.

Cutie Q est casse-briques très amusant. Il est compatible avec la manette à molette de Namco spécialement conçue pour cette compilation.



Xevious fut l'un des premiers shoot'em up d'arcade à disposer d'un scrolling vertical (dixit A.H.L.). Là aussi, la difficulté est au rendez-vous.



AVIS



NIIICO

Si le premier volume brillait par ses titres au succès reconnu, Namco Museum Vol. 2, au contraire, dispose de jeux quasiment inconnus en France. A part le fameux Xevious et Gapolis, un Galaga "relié", les autres jeux sont restés inédits dans notre pays. C'est d'ailleurs ce qui pêche un peu dans cette compilation. Etant exclusivement réservée aux Japonais, il est normal qu'elle regroupe nombre de jeux sortis uniquement au Japon.

Mais cela ne signifie pas pour autant qu'elle soit mauvaise. Disons simplement que, dans leur grande majorité, les jeux proposés ne sont pas tous aussi intéressants et passionnantes que l'étaient ceux du premier recueil.

oui, mais...

NAMCO MUSEUM VOL. 2



Le dernier jeu, Dragon Buster, est un jeu d'aventure/action. Valeureux chevalier, vous devez visiter de nombreux donjons et évincer dragons et autres squelettes vivants.



Mappy est un jeu de plates-formes très sympa. Vous dirigez une souris et devez éviter les chats qui hantent les étages d'une maison. Une sorte de Pac-Man à la sauce plates-formes...



Groboa ressemble beaucoup à Battlezone, un ancêtre des jeux d'arcade. Le but ici est de détruire tous les ennemis à l'écran sans se faire toucher. Pas facile.



NAMCO/IMPORT
PRIX: D
1-2 JOUEURS ALTERNÉS/ARCADE

PRESENTATION

88%
Comme dans le volume précédent, la présentation du musée est entièrement gérée en 3D. Splendide!

GRAPHISMES

8,2%
Cela ne fait aucun doute: ils sont aujourd'hui complètement ringards. Mais autrefois...

ANIMATION

100%
Les sprites sont minuscules, autant dire que la PlayStation n'a aucune peine à les animer.

MUSIQUE

15%
Namco n'a rien changé aux thèmes d'antan, et cela paraît bien pauvre de nos jours.

BRUITAGES

0%
Ils feraien pâlir de jalouse mon vieux ZX-81: bip, zap zap! boum! C'est pas génial, ça?

DUREE DE VIE

88%
Les vieux A.H.L. et Niiico ont apprécié. Normal. Les plus jeunes risquent d'être... étonnés.

JOUABILITE

100%
Rien de plus jouable: gauche, droite, haut, bas et tir. Pourquoi faire compliqué?

INTERET

60% 88%
jeunes nostalgiques

Sensiblement moins intéressante que la première mouture, cette compilation ravira à coup sûr les joueurs de l'ancienne génération.



Encore un jeu tiré d'un manga, ce qui ne sera pas pour déplaire à tous les adeptes de la secte du grand gourou Panda-ROM (Read Only Manga). "Ninku" est à l'origine un manga très célèbre au Japon, dont certains d'entre vous auront sûrement entendu parler. Mais je ne suis pas sûr que le jeu sur Saturn obtienne la même notoriété... Ninku est un jeu de baston qui fait intervenir des personnages réalisés en 2D dans un décor en 3D. Huit personnages issus du manga sont sélectionnables. On pourra ainsi jouer avec un nain coiffé d'une casquette, un exhibitionniste en slip, pétomane de surcroît, un mage, un play-boy en marcel (T-shirt sans manches et à trous), un chevalier mystique avec plein d'armes sophistiquées, etc. Pendant le jeu, deux adversaires s'affrontent. Comme dans Tekken, lors d'une projection, le combattant éjecté se retrouve sur un plan différent. Mais, contrairement à ce dernier, vous n'avez pas la possibilité de vous déplacer sur toute l'aire de combat. Le mode Story se termine assez facilement et, à deux, le jeu ne propose pas suffisamment de coups spéciaux pour que la durée de vie soit conséquente. On remarquera les quelques petites touches d'humour (t'st japonais...) apportées aux différents coups spéciaux des personnages, comme par exemple le "ménekslip" qui pète ou le méchant chevalier sous la pluie avec son ciré jaune et son parapluie. Bref, il y a de quoi rire... et en premier lieu de la médiocrité du jeu!



Cette attaque invoque un dragon qui puisera pas mal d'énergie à la barre de l'adversaire.



Cette attaque, en bleu sur la photo, est une des plus efficaces de ce personnage. Elle peut être exécutée dans n'importe quel sens.



Je vous avais prévenus, l'humour est au rendez-vous. La simple vision d'un combattant en ciré jaune, censée halluciner l'adversaire, coûte des points d'énergie.



Huit perso sont sélectionnables, et peut-être plus grâce à une astuce (mais cela reste à vérifier).



L'intro est un petit dessin animé, où les personnages exposent leurs différents pouvoirs.



Grâce à certaines projections, on peut envoyer bouler l'adversaire au tout premier plan. Le rendu de la 3D est tout de même assez mauvais.

AVIS



Que les choses soient claires: si la sortie de Ninku était attendue, ce ne pouvait être qu'au Japon, car le manga n'est pas très connu en France. Il semble que les programmeurs aient voulu jouer la carte de l'originalité en mélangeant 2D (pour les personnages) et 3D (pour les décors). Le résultat n'est pas vraiment extraordinaire: l'animation est saccadée, les coups spéciaux sont basiques, l'ensemble manque de couleurs et les décors de détails.

SWITCH

Tous ces gros défauts sont tout de même amortis par la maniabilité, assez bonne, et la possibilité de faire quelques petits Combos. Vous l'aurez deviné, il y a beaucoup mieux dans le genre sur Playstation, comme Tekken 2, par exemple, qui devrait être disponible au Japon et dans les boutiques d'import à l'heure où vous lirez ces lignes...



JASPA/SEGA

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRÉSENTATION

80%

Un petit dessin animé sympathique présente les personnages et leurs différents coups spéciaux.

GRAPHISMES

78%

Certains décors sont vraiment beaux, mais l'ensemble manque cruellement de couleurs et de détails.

ANIMATION

70%

Le jeu mélange 2D pour les perso et 3D pour les décors. Le tout est saccadé et mal rendu.

MUSIQUE

73%

Elle est variée, mais ce n'est pas du grand art, comme dans les jeux SNK, par exemple.

BRUITAGES

84%

Dans un style japonais, ils manquent de réalisme.

DUREE DE VIE

70%

On a vite fait le tour du jeu et des différents coups spéciaux. En mode Story, c'est plus que simple.

JOUABILITE

85%

Les coups spéciaux sont assez simples à réaliser, mais leur animation est un peu trop saccadée.

INTERET

75%

Ninku propose un mélange original de 2D et de 3D avec des perso de manga. Mais cela ne suffit pas.



Tout le reste de magasin à côté sont à faire pour les publications

EPROM

REVENDEZ

ACHETEZ

:(46342416

7 Rue Gay Lussac , 75005 Paris



F1 LIVE



THE D

VAMPIRE HUNTER

VERSION FRANCAISE :

TOSHINDEN	349 F
WIPE OUT	349 F
DESTRUCTION DERBY	349 F
3D LEMMINGS	349 F
DISC WORLD	349 F
ALIEN TRILOGY NEW	369 F
THE D	379 F
F1 LIVE	349 F
DARIUS GAIDEN	349 F
SEGA RALLY	369 F
VIRTUA FIGHTER 2	369 F
VIRTUA COP	449 F



THOR



169 F



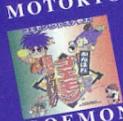
299 F



449 F



MOTORTOON



GOEMON



GRADIUS

VERSION FRANCAISE :

DESCENT	399 F
IN THE ZONE HIT	349 F
TOTAL NBA 96	369 F
ALIEN TRILOGY HIT	369 F
ACTUA SOCCER	359 F
ROAD RASH	369 F
ZERO DIVIDE	369 F
POWER SERVE	349 F
VIEW POINT HIT	369 F



IMPORT :

BIO HASARD NEW	499 F
TEKKEN 2	499 F
GOEMON GANBARE	499 F
GRADIUS DELUXE PACK	499 F
COBRA THE PSYCHO GUN	499 F
WINNING ELEVEN 2	499 F
MOTORTOON GP 2	499 F
SUIKO ENBU	499 F



TEKKEN 2



NINTENDO 64

Disponible le 23 Avril
(Eventuellement)



MARIO RPG : 549 Frs
SUPER FAMICOM

CARTES
CHRONICLES US
ERE GLACIERE VF
ASSEMBLE VF

X FILES

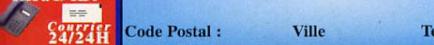
399 Frs + 1 F
Livraison Chrono
sur toute la France

TITRES

MARIO 64 , STAR FOX 64 , WAVERACE 64
CREATOR , BODY HARVEST
GOLDENEYE 007 , SHADOWS OF THE
EMPIRE
BLASTDOZER
BUGGIE BOOGIE
MARIO KART 64
KIRBY BOWL
LEGEND OF ZELDA



Et beaucoup d'autres !!!



Ces produits sont aussi disponibles chez nos partenaires :

New Virtual Vidéo : 28 Rue Violet , 75015 Paris TEL : 40 59 81 47

Pour commander : Recopiez ou découpez le bon ci joint
envoyer le à EPROM , 7 RUE GAY LUSSAC , 75005 PARIS

TEL : 46 34 24 16
FAX : 46 34 09 00
10H à 19H30

Carte 24/24H

Nom : Prénom :

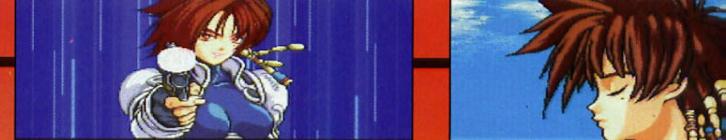
Adresse :

Code Postal :

Ville

Tel :

Références	Machine	Quantité	Prix
			Port + 30 F TOTAL
Mode de règlement :			Exp fin // Banque :
CB: //			Chèque à la commande : // Contre Remboursement // Port collissimo : 30 F
			Port Chrono : 40 F Contre Remboursement : 76 F (console 50 / 80 / 149)



Les petits ailerons vous permettent de planer.

Iria est l'héroïne de deux films et d'une série de six O.A.V., sortie en version sous-titrée chez Kaze Animation. Dans cette version pour la Super Famicom, Iria doit remplir plusieurs missions, rémunérées bien sûr, car elle est chasseuse de primes!

Mais le Zeiram, créature immortelle et malfaisante, veille, et vous posera de sérieux problèmes. Le jeu se compose en deux parties: une phase de plates-formes et une autre de shoot'em up. Dans la première, Iria peut détruire ses ennemis de plusieurs façons différentes. Elle dispose de ses pieds et poings ainsi que d'une glissade. Mais la technologie est de la partie et, si vous êtes économique, vous aurez à votre disposition plusieurs fusils à tir multi-directionnel ou en rafale. Les gadgets utilisés par Iria dans le dessin animé, de la bombe à hélice aux petits ailerons pour planer, ont également été gardés dans le jeu. Habile, la chasseuse de primes peut effectuer un double saut en l'air pour accéder à certaines passerelles. Dans la phase de shoot, Iria, juchée sur son "ombrelle volante", doit détruire les ennemis qui croisent son chemin. Pour ce faire, il lui est possible de tirer vers l'avant ou l'arrière. Un système de mots de passe vous permet de reprendre une partie au dernier niveau parcouru.

HYPERIRIA



Lorsque vous voyez la tête du Zeiram, vous avez intérêt à ne pas avoir vidé votre chargeur.



Ces traîtres de monstres n'hésitent pas à attaquer des deux côtés en même temps.



AVIS

oui, mais...



PANDA

Le jeu est très fidèle à l'esprit du dessin animé. On y retrouve l'ordinateur qui la guide et quelques-uns de ses amis. Les ennemis, ainsi que les armes, sont directement issus du DA. Mais l'animation est un peu lente. Heureusement, Iria peut courir! Les graphismes sont assez inégaux: le premier niveau est immonde, alors que d'autres sont plutôt réussis. Quant aux phases de shoot'em up, elles sont agréables mais restent assez sombres. Bref, le jeu est sympathique si l'on aime le dessin animé, sinon il est assez quelconque.



Certains ennemis, une fois liquidés, donnent des bonus.



Iria en mode "grande vitesse".



HYPERIRIA

© 1994 CROWD / ZEIRAM PROJECT
© BANPRESTO 1995

BANPRESTO/IMPORT

PRIX: D

1 JOUEUR/PLATES-FORMES - SHOOT

PRESENTATION 88%

Une jolie présentation met en scène Iria, la charmante chasseuse de primes.

GRAPHISMES 84%

Les graphismes des niveaux sont de qualité inégale. Le meilleur côte à pas terrible.

ANIMATION 76%

L'animation a tendance à ralentir!

MUSIQUE 83%

Des mélodies d'ambiance assez quelconques.

BRUITAGES 80%

Classiques et guère fantastiques...

DUREE DE VIE 88%

Le jeu est prenant, le système de codes sympa et les niveaux assez variés.

JOUABILITE 79%

En l'air, le personnage d'Iria n'est pas maniable.

INTERET 84%

Un petit jeu plaisant, mi-plates-formes mi-shoot'em up, à la difficulté bien dosée et qui reprend nombreux éléments du dessin animé.

CONSOLES



ENQUÊTE SUR SES LECTEURS

1- Indique :

quelle(s) machine(s) tu possèdes actuellement,
quelle(s) machine(s) tu rêves de posséder,
et quelle(s) machine tu es sûr(e) d'acheter ou de te faire offrir d'ici 1 an.

	Je possède	Je souhaite avoir	J'aurai d'ici 1 an
C.D.I.	1	2	3
CORE GRAPHX	1	2	3
GAME BOY	1	2	3
GAME GEAR	1	2	3
JAGUAR	1	2	3
MASTER SYSTEM	1	2	3
MEGADRIVE	1	2	3
MEGADRIVE 32X	1	2	3
MEGA CD	1	2	3
NEO GEO	1	2	3
NES	1	2	3
PLAYSTATION JAPONAISE	1	2	3
PLAYSTATION FRANÇAISE	1	2	3
SATURN JAPONAISE	1	2	3
SATURN FRANÇAISE	1	2	3
SUPER NINTENDO	1	2	3
SUPER NES	1	2	3
SUPER FAMICOM	1	2	3
NINTENDO 64	1	2	3
3 DO	1	2	3
AUTRE	1	2	3

Précise quel autre matériel

2- Possèdes-tu ou souhaites-tu acquérir le matériel suivant ?

	Je possède	Je souhaite acquérir
MAC	1	2
PC	1	2
LECTEUR CD ROM	1	2

3- Indique tes trois types de jeux préférés parmi la liste ci-dessous, en les classant de 1 à 3 (inscris 1 en face du jeu que tu aimes le plus, 2 pour celui que tu choisis en deuxième, et enfin 3 pour celui que tu choisis en troisième).

Jeux de baston	<input type="checkbox"/>	Shoot-them-up	<input type="checkbox"/>
Jeux de rôles	<input type="checkbox"/>	Plates-formes	<input type="checkbox"/>
Simulation	<input type="checkbox"/>	Beat-them-all	<input type="checkbox"/>
Action	<input type="checkbox"/>	Tir	<input type="checkbox"/>
Réflexion	<input type="checkbox"/>	Auto-moto	<input type="checkbox"/>
Sport	<input type="checkbox"/>		

4- Aimes-tu les mangas?

(entoure le chiffre qui correspond à ta réponse)

Beaucoup	1
Assez	2
Peu	3
Pas du tout	4

5- Dans la liste de mangas et de dessins animés ci-dessous,

indique quel(s) titres tu connais (entoure le chiffre qui correspond à ta réponse),
et quel(s) sont tes 5 préférés (numérote-les de 1 à 5 en inscrivant 1 en face de celui que tu préfères et ainsi de suite).

	Je connais	Mes titres préférés
Vidéo Girl Ai	1	<input type="checkbox"/>
Cyber Weapon Z	1	<input type="checkbox"/>
Chronique de la guerre de Lodoss	1	<input type="checkbox"/>
Akira	1	<input type="checkbox"/>
Appleseed	1	<input type="checkbox"/>
Dragon Ball Z	1	<input type="checkbox"/>
Cobra	1	<input type="checkbox"/>
Ramna	1	<input type="checkbox"/>
Street Fighter	1	<input type="checkbox"/>
Les Chevaliers du Zodiaque	1	<input type="checkbox"/>
Ninja Scroll	1	<input type="checkbox"/>

Chamaille (©Switch1996), à Consoles+ on a besoin de toi! La Nintendo 64 va bientôt arriver, la Playstation et la Saturn sont déjà là. Et toi, tu es où, dans tout ça? Dis-le nous en répondant au questionnaire ci-dessous. Si tu le renvoies avant le 30 avril 1996, tu gagneras peut-être un des 20 tee-shirts "Ze Killer" par tirage au sort. Pour remplir le questionnaire, entoure le chiffre qui correspond à ta réponse, comme ceci: ①

6- Penses-tu que Consoles+ consacre aux mangas

(entoure le chiffre qui correspond à ta réponse)

Trop de place	1
Pas assez de place	2
La place qui convient	3

7- Que souhaiterais-tu trouver sur les mangas dans Consoles+? (entoure le chiffre qui correspond à ta réponse. Tu as une seule réponse possible)

Uniquement des informations sur l'actualité mangas	1
Uniquement des extraits de mangas	2
A la fois l'actualité des mangas et des extraits	3
Ni l'un ni l'autre	4

8- Joues-tu aux jeux de rôles? (entoure le chiffre qui correspond à ta réponse)

oui	1	non	2
-----	---	-----	---

9- Si oui, lesquels?

Donjons et Dragons	<input type="checkbox"/>
L'Appel de Cthulhu	<input type="checkbox"/>
In Nomine Satanis	<input type="checkbox"/>
Cyberpunk	<input type="checkbox"/>
Warhammer	<input type="checkbox"/>
Star Wars	<input type="checkbox"/>
Autres	<input type="checkbox"/>

Précise lesquels

10- Joues-tu aux jeux de cartes du type "Magic"? (entoure le chiffre de ta réponse)

oui	1	non	2
-----	---	-----	---

11- Souhaites-tu en savoir plus sur tous les nouveaux jeux de cartes qui sortent?

oui	1	non	2
-----	---	-----	---

12- Depuis la rentrée de septembre Consoles+ t'a offert plusieurs cadeaux.

Lesquels as-tu eus (entoure le chiffre qui correspond à ta réponse)
et lesquels as-tu préférés? (classe-les dans ton ordre de préférence de 1 à 4)

	J'ai eu	J'ai préféré
Le supplément Spécial Baston (n° octobre 95)	1	2
Les jaquettes CD spécial tips	1	2
(dans le supplément Baston du n° octobre 95)		
Les extraits de Cyber Weapon Z	1	2
(n° novembre et décembre 95, janvier et février 96)		
Le porte-clés Playstation (n° décembre 95)	1	2

13- Tu as d'autres remarques à faire? Lance-toi.

14- Tu es (entoure le chiffre qui correspond à ta réponse)

Un garçon	1	Une fille	2
-----------	---	-----------	---

15- Quel est ton âge?

ans

Indique tes coordonnées complètes ci-dessous

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Code postal..... Ville.....

Envie ton questionnaire à l'adresse suivante avant le 30 avril 1996 :

Enquête Lecteurs Consoles+
Service Marketing
150 rue Galliéni
92514 BOULOGNE CEDEX

PLAYSTATION REVIEW

STREET FIGHTER II



L'introduction du jeu est sympa.



Les phases de combat sont assez classiques.



En appuyant sur un bouton, vous accédez aux statistiques concernant les combattants.



Guile pare un coup de pied de DeeJay!



Voilà le genre de robot que vous incarnez.



Vega, sans son masque, est en train de se battre contre Chun-Li.

STREET FIGHTER II

GAME MODE
模式
CAPCOM/IMPORT
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/DA-BASTON

PRESENTATION 98%

Retrouver un dessin animé de plus d'une heure sur la Playstation, c'est un vrai régal!

GRAPHISMES 90%

Très peu pixelisés. La qualité de la décompression du dessin animé est honnête.

ANIMATION 70%

L'animation du jeu de baston est molle, et elle a tendance à ralentir.

MUSIQUE 88%

Sympathique, sans être fantastique.

BRUITAGES 90%

Les voix en japonais sont très bien échantillonées.

DUREE DE VIE 78%

Le jeu n'est pas très captivant, mais le dessin animé dure une heure vingt...

JOUABILITE 85%

Autant problème de jouabilité. Les options en japonais ne sont pas trop compliquées.

INTERET 78%

Le jeu n'est pas bon, la fenêtre du DA trop petite... Cela aurait pu être dément, mais ce n'est qu'un SF de plus, et ce n'est pas le meilleur...

Encore un Street Fighter? Oui, mais cette fois-ci, c'est un long dessin animé que votre Playstation accueille! Entre film interactif et jeu de baston, voici Street Fighter, the Movie.

Street Fighter the Movie tient sur deux CD, ce qui peut impressionner au départ. En réalité, ce dernier volet de la grande série de Capcom propose deux jeux distincts. Le premier est un jeu de baston assez classique, un Street Fighter, ni plus ni moins. Le second est un dessin animé Street Fighter, d'ailleurs sorti en français chez PFC, dans lequel vous incarnez un cyborg chargé d'espionner les combats. Le dessin animé se déroule normalement mais, pendant l'affrontement de deux héros capcomiens, vous devez prendre des photos qui vous serviront à acquérir leurs techniques de combat. Grâce à celles-ci, vous pourrez intervenir lors du combat entre Ryu et Bison pour tenter de tuer Ryu! Si vous avez réussi à enregistrer un maximum de techniques, vous aurez plus de chances de remporter la victoire! Vous pouvez bien entendu sauvegarder à n'importe quel moment du dessin animé, et un système de codes vous permet de vous en tirer plus facilement. Ce jeu bénéficie des innovations des derniers volets de la série, et inclut notamment les super-coups.

AVIS

oui, mais...



PANDA

L'idée de départ de Capcom était excellente: reprendre le film d'animation tiré du jeu et le mêler à un jeu de baston dans la lignée de la série. La compression du DA est bien réalisée, la pixelisation a été amoindrie et l'animation est très fluide. Mais c'est sur la réalisation du jeu de baston que Street Fighter the Movie pêche: les graphismes sont très moyens, et l'animation est un véritable fiasco! Et le jeu se permet même de ralentir alors qu'il est déjà plus lent que Marc au réveil! SF the Movie est encore moins bon que son homonyme, c'est dire!

des bouquins plein les mains !!!

VERSION tome 1

RIOT tome 1

IKKYU tome 1

NORITAKA tomes 1 à 2

DRAGON BALL tome 1 à 19

KAMEHA Magazine de N°1 à N°9

KAMEHA Magazine de N°10 à N°18

PORCO ROSSO tomes 1 à 4

ART BOOK PORCO ROSSO

GUNNM tomes 1 à 5

RANMA 1/2 tomes 1 à 8

SAILOR MOON tomes 1 à 6

DOCTEUR SLUMP tomes 1 à 5

STREET FIGHTER II tomes 1 à 4

NOMAD tome 1 à 3

APPLESEED tomes 1 à 4

STRIKER tome 1

CRYING FREEMAN tomes 1 à 2

AKIRA tomes 1 à 14

CYBER WEAPON Z tomes 1 à 3

RG VEDA tomes 1 à 3

LES ELEMENTALISTES tomes 1 à 2

AD POLICE

MOTHER SARAH tome 1

ASATTE DANCE tomes 1 à 2

METAL HUNTERS

TOKYO BABYLON tome 1

TAKERU tome 1

VAMPIRE MIYU tomes 1 à 2

L'HABITANT DE L'INFINI tomes 1 à 2

GON tomes 1 à 2

L'AUTOROUTE DU SOLEIL

LE CHIEN BLANCO

MISSION TEMPORÉE

DOCTEUR KOH

ELIE

GENO CYBER

BERSERK

AQUABLUE (Étoile Blanche)

ART BOOK DBZ 1 à 7 - JAP

DRAGON QUEST 1 (Fly)

CITY HUNTER tomes 1 à 2

Interdit aux moins de 18 ans !!!

PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF)

CAMMY X (Manga VF)

CONSPIRACY 1 (Manga VF)

DARK WIRBEL 1 (Manga VF)

U-JEUNE (Manga VF)

OGENKI CLINIC tomes 1 à 2 VF

PASTICHE HONEY FLASH - Jap

PASTICHE DRAGON BALL X - Jap

PASTICHE SEXANIME - Jap

PASTICHE V.I.C.E. 1 à 2 - Jap

PASTICHE VIRTUA ANGEL - Jap

VIDEO SHIN ANGEL 1 à 4 - VF SECAM

VIDEO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SECAM

VIDEO ANGE DES TÉLÉ 1 à 2 - VF SECAM

VIDEO TWIN DOLLS 1 à 2 - VF SECAM

MA SORCIÈRE RÉI RÉI 1 à 2 - VF SECAM

ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM

L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM

FANTASMES CHARNELS - VF SECAM

POSSESSIONS DIABOLIQUES - VF SECAM

KAORI PARADISE

ANGEL

ME

PUNKI KNIGHT

OGENKI CLINIC 1 à 3 - CD ROM

LA BLUE GIRL 1 à 2 - CD ROM

MAD PARADOX - CD ROM

PULSIONS MANGA 1 à CD ROM

LES FRAIS DE PORT

LES MOINS CHERS !

Tu peux comparer, SUSHI MAN est le moins cher :

• Gratuits pour les commandes de plus de 400 francs

• 15 francs pour les commandes de moins de 100 francs

• 20 francs pour les commandes entre 100

et 400 francs (France métropolitaine et CEE)

LES CADEAUX DE SUSHI MAN !

La carte du club KAMEHA et te voilà devant un Maître Manga !

• Les sous - prix sur tous les produits

• Uno trading - card AKIRA ou Judge Dredd offerte à chaque commande.

12 commandes dans l'année et tu gagnes :

• 1 pack GLENAT / MANGA VIDEO

• 1 manga (1 K7 VIDEO) ou

• 1 manga GLENAT ou

• 1 K7 VIDEO

• Petites Annonces, BA, Club

Prix : 49 F NEW

Prix/U : 78 F

Prix/U : 69 F

Prix/U : 40 F NEW

Prix/U : 39 F

Prix/U : 30 F

Prix/U : 59 F

Prix/U : 180 F

Prix/U : 42 F

Prix/U : 40 F

Prix/U : 40 F

Prix/U : 49 F

Prix/U : 98 F

Prix/U : 78 F

Prix/U : 49 F

Prix/U : 49 F

Prix/U : 98 F NEW

Prix/U : 79 F NEW

Prix/U : 49 F NEW

Prix/U : 90 F

Prix/U : 69 F

Prix/U : 92 F

Prix/U : 79 F

Prix/U : 70 F

Prix/U : 45 F

Prix/U : 85 F

Prix/U : 70 F

Prix/U : 59 F

Prix/U : 39 F

Prix/U : 59 F

Prix/U : 59 F NEW

Prix/U : 185 F NEW

Prix/U : 25 F NEW

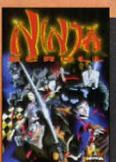
Prix/U : 25 F NEW

En Avril, ça défile !!!

Et toujours les frais de port grats * !!!

Kaméha

Les Vidéos font mal !!!



- MACROSS PLUS - VF SECAM
- NINJA SCROLL - VF SECAM
- LES AILES D'HONNEUR - VF SECAM
- BABEL II - Vol 1 à 2 - VF SECAM
- EIGHT MAN 1 à 2 - VF SECAM
- YOU'RE UNDER ARREST 1 à 2 - VF SECAM
- FINAL FANTASY 1 à 2 - VF SECAM
- NOM DE CODE LOVE CITY - VF SECAM
- YOMA - VF SECAM
- HUMMING BIRD - VF SECAM
- ORANGE ROAD 1 LE FILM - VF SECAM
- ARMITAGE III VOL 1 à 2 - VF SECAM
- KISHIN HEIDAN 1 à 2 - VF SECAM
- MIGHTY SOURCE MINERS 1 à 2 - VF SECAM
- KZELLIION 1 à 2 - VF SECAM
- GUYVER 1 à 6 - VF SECAM
- COBRA LE FILM - VF SECAM
- RG VEDA - VF SECAM
- THE HARD - VF SECAM
- YUGEN KAISHA 1 à 3 - VF SECAM
- UROSTUKIDOJI 3 - VOL 1 à 2 - VF SECAM
- DRAGON BALL 1 à 3 - VF SECAM
- BLACK JACK 1 à 3 - VF SECAM
- WATT POE - VF SECAM
- SAMOURAÏ SHODOWN - VF SECAM
- RANMA 1/2 LE FILM 1 à 2 - VF SECAM
- SAINT SEYA IV LE FILM - VF SECAM
- MAX ET COMPAGNIE LE FILM - VF SECAM
- MAX ET COMPAGNIE 1 (OAV) - VF SECAM
- MOLDIVER 1 à 3 - VF SECAM
- TENCHI MUYO 1 à 3 - VF SECAM
- PLASTIC LITTLE - VF SECAM
- BAOH - VF SECAM
- RAN 1 à 2 - VF SECAM
- PATLABOR 1 à 2 - VF SECAM
- DOOMER MEGALOPOLIS 1 à 4 - VF SECAM
- GUNNM - VF SECAM
- SLOW STEP 1 à 3 - VF SECAM
- IRIA 1 à 3 - VF SECAM
- CYBER CITY 1 à 3 - VF SECAM
- AKIRA - VF SECAM
- LODOSS 1 à 6 - VF SECAM
- KEN 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM
- NICKY LARSON 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM
- SAINT SEYA 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM
- SAILOR MOON 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM
- APPLESSED - VF SECAM
- ROUJIN Z - VF SECAM
- FATAL FURY 1 à 3 - VF SECAM
- SAILOR MOON R LE FILM - VF SECAM
- ART OF FIGHTING LE FILM - VF SECAM
- GOLGO 13 - VF SECAM
- STREET FIGHTER II - VF SECAM
- THE COCKPIT - VF SECAM
- CHASSEUR DE VAMPIRE - VF SECAM
- LA CITE INTERDITE
- COBRA 1 à 10 - VF SECAM
- KEN LE SURVIVANT - VF SECAM
- MACROSS ROBOTECH - VF SECAM
- KOJIRO 1 à 4 - VF SECAM
- MAPS 1 à 2 - VF SECAM
- BUBBLE GUM CRISIS 1 à 3 - VF SECAM
- UROSTUKIDOJI 1 à 2 - VF SECAM
- VIDEO DBZ de 1 à 11 - VF SECAM
- VENUS WAR - VF SECAM
- VIDÉO Dr FEELGOOD - VF SECAM
- VIDÉO Melle MÉTÉO 1 à 2 - VF SECAM

- TOTAL (+ FRAIS DE PORT*) =
- DATE DE NAISSANCE :
- SIGNATURE :

- PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF)
- CAMMY X (Manga VF)
- CONSPIRACY 1 (Manga VF)
- DARK WIRBEL 1 (Manga VF)
- U-JEUNE (Manga VF)
- OGÉNKI CLINIC tomes 1 à 2 VF
- PASTICHE HONEY FLASH - Jap
- PASTICHE DRAGON BALL X - Jap
- PASTICHE SEXANIME - Jap
- PASTICHE V.I.C.E. 1 à 2 - Jap
- PASTICHE VIRTUA ANGEL - Jap
- VIDEO SHIN ANGEL 1 à 4 - VF SECAM
- VIDEO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SECAM
- VIDEO ANGE DES TÉLÉ 1 à 2 - VF SECAM
- VIDEO TWIN DOLLS 1 à 2 - VF SECAM
- MA SORCIÈRE RÉI RÉI 1 à 2 - VF SECAM
- ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM
- L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM
- FANTASMES CHARNELS - VF SECAM
- POSSESSIONS DIABOLIQUES - VF SECAM
- KAORI PARADISE
- ANGEL
- MEE
- PUNKI KNIGHT
- OGÉNKI CLINIC 1 à 3 - CD ROM
- LA BLUE GIRL 1 à 2 - CD ROM
- MAD PARADOX - CD ROM
- PULSIONS MANGA 1 à CD ROM

- PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF)
- CAMMY X (Manga VF)
- CONSPIRACY 1 (Manga VF)
- DARK WIRBEL 1 (Manga VF)
- U-JEUNE (Manga VF)
- OGÉNKI CLINIC tomes 1 à 2 VF
- PASTICHE HONEY FLASH - Jap
- PASTICHE DRAGON BALL X - Jap
- PASTICHE SEXANIME - Jap
- PASTICHE V.I.C.E. 1 à 2 - Jap
- PASTICHE VIRTUA ANGEL - Jap
- VIDEO SHIN ANGEL 1 à 4 - VF SECAM
- VIDEO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SECAM
- VIDEO ANGE DES TÉLÉ 1 à 2 - VF SECAM
- VIDEO TWIN DOLLS 1 à 2 - VF SECAM
- MA SORCIÈRE RÉI RÉI 1 à 2 - VF SECAM
- ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM
- L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM
- FANTASMES CHARNELS - VF SECAM
- POSSESSIONS DIABOLIQUES - VF SECAM
- KAORI PARADISE
- ANGEL
- MEE
- PUNKI KNIGHT
- OGÉNKI CLINIC 1 à 3 - CD ROM
- LA BLUE GIRL 1 à 2 - CD ROM
- MAD PARADOX - CD ROM
- PULSIONS MANGA 1 à CD ROM

- PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF)
- CAMMY X (Manga VF)
- CONSPIRACY 1 (Manga VF)
- DARK WIRBEL 1 (Manga VF)
- U-JEUNE (Manga VF)
- OGÉNKI CLINIC tomes 1 à 2 VF
- PASTICHE HONEY FLASH - Jap
- PASTICHE DRAGON BALL X - Jap
- PASTICHE SEXANIME - Jap
- PASTICHE V.I.C.E. 1 à 2 - Jap
- PASTICHE VIRTUA ANGEL - Jap
- VIDEO SHIN ANGEL 1 à 4 - VF SECAM
- VIDEO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SECAM
- VIDEO ANGE DES TÉLÉ 1 à 2 - VF SECAM
- VIDEO TWIN DOLLS 1 à 2 - VF SECAM
- MA SORCIÈRE RÉI RÉI 1 à 2 - VF SECAM
- ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM
- L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM
- FANTASMES CHARNELS - VF SECAM
- POSSESSIONS DIABOLIQUES - VF SECAM
- KAORI PARADISE
- ANGEL
- MEE
- PUNKI KNIGHT
- OGÉNKI CLINIC 1 à 3 - CD ROM
- LA BLUE GIRL 1 à 2 - CD ROM
- MAD PARADOX - CD ROM
- PULSIONS MANGA 1 à CD ROM

- PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF)
- CAMMY X (Manga VF)
- CONSPIRACY 1 (Manga VF)
- DARK WIRBEL 1 (Manga VF)
- U-JEUNE (Manga VF)
- OGÉNKI CLINIC tomes 1 à 2 VF
- PASTICHE HONEY FLASH - Jap
- PASTICHE DRAGON BALL X - Jap
- PASTICHE SEXANIME - Jap
- PASTICHE V.I.C.E. 1 à 2 - Jap
- PASTICHE VIRTUA ANGEL - Jap
- VIDEO SHIN ANGEL 1 à 4 - VF SECAM
- VIDEO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SECAM
- VIDEO ANGE DES TÉLÉ 1 à 2 - VF SECAM
- VIDEO TWIN DOLLS 1 à 2 - VF SECAM
- MA SORCIÈRE RÉI RÉI 1 à 2 - VF SECAM
- ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM
- L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM
- FANTASMES CHARNELS - VF SECAM
- POSSESSIONS DIABOLIQUES - VF SECAM
- KAORI PARADISE
- ANGEL
- MEE
- PUNKI KNIGHT
- OGÉNKI CLINIC 1 à 3 - CD ROM
- LA BLUE GIRL 1 à 2 - CD ROM
- MAD PARADOX - CD ROM
- PULSIONS MANGA 1 à CD ROM

- PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF)
- CAMMY X (Manga VF)
- CONSPIRACY 1 (Manga VF)
- DARK WIRBEL 1 (Manga VF)
- U-JEUNE (Manga VF)
- OGÉNKI CLINIC tomes 1 à 2 VF
- PASTICHE HONEY FLASH - Jap
- PASTICHE DRAGON BALL X - Jap
- PASTICHE SEXANIME - Jap
- PASTICHE V.I.C.E. 1 à 2 - Jap
- PASTICHE VIRTUA ANGEL - Jap
- VIDEO SHIN ANGEL 1 à 4 - VF SECAM
- VIDEO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SECAM
- VIDEO ANGE DES TÉLÉ 1 à 2 - VF SECAM
- VIDEO TWIN DOLLS 1 à 2 - VF SECAM
- MA SORCIÈRE RÉI RÉI 1 à 2 - VF SECAM
- ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM
- L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM
- FANTASMES CHARNELS - VF SECAM
- POSSESSIONS DIABOLIQUES - VF SECAM
- KAORI PARADISE
- ANGEL
- MEE
- PUNKI KNIGHT
- OGÉNKI CLINIC 1 à 3 - CD ROM
- LA BLUE GIRL 1 à 2 - CD ROM
- MAD PARADOX - CD ROM
- PULSIONS MANGA 1 à CD ROM

- PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF)
- CAMMY X (Manga VF)
- CONSPIRACY 1 (Manga VF)
- DARK WIRBEL 1 (Manga VF)
- U-JEUNE (Manga VF)
- OGÉNKI CLINIC tomes 1 à 2 VF
- PASTICHE HONEY FLASH - Jap
- PASTICHE DRAGON BALL X - Jap
- PASTICHE SEXANIME - Jap
- PASTICHE V.I.C.E. 1 à 2 - Jap
- PASTICHE VIRTUA ANGEL - Jap
- VIDEO SHIN ANGEL 1 à 4 - VF SECAM
- VIDEO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SECAM
- VIDEO ANGE DES TÉLÉ 1 à 2 - VF SECAM
- VIDEO TWIN DOLLS 1 à 2 - VF SECAM
- MA SORCIÈRE RÉI RÉI 1 à 2 - VF SECAM
- ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM
- L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM
- FANTASMES CHARNELS - VF SECAM
- POSSESSIONS DIABOLIQUES - VF SECAM
- KAORI PARADISE
- ANGEL
- MEE
- PUNKI KNIGHT
- OGÉNKI CLINIC 1 à 3 - CD ROM
- LA BLUE GIRL 1 à 2 - CD ROM
- MAD PARADOX - CD ROM
- PULSIONS MANGA 1 à CD ROM

- PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF)
- CAMMY X (Manga VF)
- CONSPIRACY 1 (Manga VF)
- DARK WIRBEL 1 (Manga VF)
- U-JEUNE (Manga VF)
- OGÉNKI CLINIC tomes 1 à 2 VF
- PASTICHE HONEY FLASH - Jap
- PASTICHE DRAGON BALL X - Jap
- PASTICHE SEXANIME - Jap
- PASTICHE V.I.C.E. 1 à 2 - Jap
- PASTICHE VIRTUA ANGEL - Jap
- VIDEO SHIN ANGEL 1 à 4 - VF SECAM
- VIDEO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SECAM
- VIDEO ANGE DES TÉLÉ 1 à 2 - VF SECAM
- VIDEO TWIN DOLLS 1 à 2 - VF SECAM
- MA SORCIÈRE RÉI RÉI 1 à 2 - VF SECAM
- ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM
- L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM
- FANTASMES CHARNELS - VF SECAM
- POSSESSIONS DIABOLIQUES - VF SECAM
- KAORI PARADISE
- ANGEL
- MEE
- PUNKI KNIGHT
- OGÉNKI CLINIC 1 à 3 - CD ROM
- LA BLUE GIRL 1 à 2 - CD ROM
- MAD PARADOX - CD ROM
- PULSIONS MANGA 1 à CD ROM

- PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF)
- CAMMY X (Manga VF)
- CONSPIRACY 1 (Manga VF)
- DARK WIRBEL 1 (Manga VF)
- U-JEUNE (Manga VF)
- OGÉNKI CLINIC tomes 1 à 2 VF
- PASTICHE HONEY FLASH - Jap
- PASTICHE DRAGON BALL X - Jap
- PASTICHE SEXANIME - Jap
- PASTICHE V.I.C.E. 1 à 2 - Jap
- PASTICHE VIRTUA ANGEL - Jap
- VIDEO SHIN ANGEL 1 à 4 - VF SECAM
- VIDEO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SECAM
- VIDEO ANGE DES TÉLÉ 1 à 2 - VF SECAM
- VIDEO TWIN DOLLS 1 à 2 - VF SECAM
- MA SORCIÈRE RÉI RÉI 1 à 2 - VF SECAM
- ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM
- L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM</



Ce mois-ci, c'est décidé, j'arrête de tester les jeux les yeux bandés et je ne bois plus que du lait! C'est le mois des bonnes résolutions, car Niiico a promis de ne plus draguer, Elvira m'a vendu son chat, Marc a brûlé tous ses jogging, le Panda a pris un bain, Spy a construit une tour Eiffel en canettes de bière, Switch offre des cigarettes à tout va et Alain nous emmène tous en vacances avec lui aux Seychelles! On s'éclate en avril et notre aquarium est bien rempli...

DOUBLE HEADER'96 BASES LOADED



SATURN

80% Du base-ball pour les pros avec les vrais joueurs de la Major League sur leur verdoyant terrain aux vues précalculées. Las, si les graphismes sont corrects, la jouabilité est plutôt moyenne, l'animation un peu lente, et les voix digitalisées trop rares. Bref, dans l'ensemble, ce n'est pas transcendant! Trois modes de jeu, plus un mode d'entraînement, sont proposés. Les points forts de ce titre sont la présentation en images de synthèse et le fait que, malgré un principe classique et une réalisation moyenne, le jeu bénéficie d'une ambiance assez cool, surtout en mode 2 joueurs.

WING ARMS



SATURN

85% Cette simulation de vol testée en import dans le n° 48 sort ce mois-ci en officiel. Au cœur de la Seconde Guerre mondiale, votre objectif est de détruire les forces armées d'une organisation criminelle. Sept zincs sont sélectionnables pour mener à bien vos nombreuses missions. Tous les boutons du pad sont mis à contribution: rotations à 360°, trois vues différentes, missiles, mitrailleuse, accélération, freinage, tout, tout sera! Le réalisme est à l'honneur et la jouabilité, la durée de vie et les bruitages sont plus que corrects. Seuls les graphismes sont légèrement pixelisés. Une bonne simulation, qui aurait cependant pu être plus belle et plus technique.

SUPER HANG ON



SATURN

Cette course de motos, déjà testée en import dans Consoles+ n° 49, débarque à toute baillerie sur la Satin française. Aucun changement à signaler: les graphismes sont honnêtes, l'animation assez fluide et la présentation brille par son absence. Les trois courses proposées en versions courte ou longue sont d'un bon niveau de difficulté, les motos à sélectionner sont sympa et trois vues différentes sont disponibles. Dommage que le bruit de la moto ressemble à celui d'une Mob gonflée et que l'impression de vitesse soit si mal rendue... La prise en main est délicate. Intéressant mais un peu décevant...

SATURN

COLLEGE SLAM



SATURN

Le succès de la série des NBA Jam a poussé Acclaim 83% à nous sortir une nouvelle version donnant cette fois-ci la vedette aux "rookies", c'est-à-dire aux joueurs universitaires, futures stars de la NBA. Les principes et options n'ont pas changé, mais les graphismes ont gagné en beauté et de nouveaux bonus ont fait leur apparition. Cela dit, le jeu ne présente pas grand intérêt pour les possesseurs de NBA Jam... Mais il est idéal pour les fans de basket amateurs de jeu d'arcade qui n'ont pas encore investi dans le genre.

SIM CITY 2 000



SATURN

En tant que maire de la ville, c'est à vous que revient la tâche de construire et de faire évoluer au mieux votre communauté au cours des siècles. Après avoir choisi votre époque de départ, du début des années 1900 jusqu'en l'an 2050, il convient de vous mettre au travail. Éduquez votre population, divertissez-la, offrez-l'eau courante et l'électricité... Si les graphismes n'ont rien d'extraordinaire, cette simulation n'en est pas moins excellente. Il est dommage de ne pouvoir jouer avec la souris. A conseiller aux fans du genre...

TOSHINDEN 2



SATURN

92% Onze combattants dont deux nouveaux (Tracy, armé d'un bâton et Chaos, affublé d'une faux), deux boss, deux furies supplémentaires par personnage lorsque l'Overdrive est au maximum, une animation plus speed qui facilite la réalisation de Combos, des effets de lumière du plus bel effet sur les coups pré-programmés grâce aux boutons R1 et R2, une gestion de la 3D impeccable... Ouf!... et bref, vous l'aurez compris, cette nouvelle mouture, testée en import dans le n° 51, vaut vraiment le détour.

PLAYSTATION

ze killer

Incroyable: il n'avait qu'une chance sur 365!

Ze a fêté son anniversaire, et il n'est

AVANT

Chairzami,

Vu que t'es un pote et que c'est mon anniversaire, je t'invite à venir me le souhaiter vite fait. Tu peux apporter:

- Des daubés (faut bien vivre)
- Un sextupleur pour soirée chaude
- Un gâteau (avec la pin-up crémeuse qui en sort et tout...)
- Une caisse de Killer Juice®
- Beaucoup de tendresse...

Je t'attends

Ze

Postscrotum: Vu que j'ai eu des frais, t'as qu'à amener aussi de la monnaie.

APRÈS

Niiico,

Glaire de mouche, excrément d'asticot, sperme de crapaud, je t'avais demandé un gâteau comme dans "Certains l'aiment chaud", pas comme dans "Certaines l'aiment gros". Puisses-tu périr dans d'atroces souffrances...

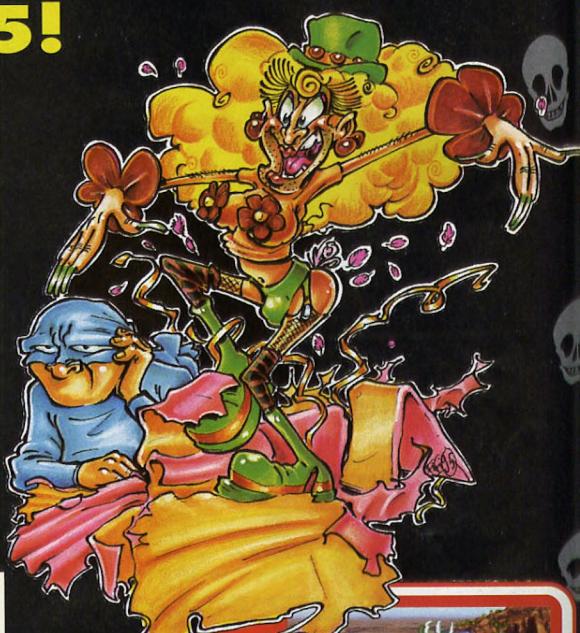
Très vénéré ami
(salut, Ken)

Arigato, mon pote. Continue à m'envoyer des horreurs en direct du Japon, ça me donne du boulot. La cartouche que tu m'as envoyée, c'est de la daube, de la vraie. Comme convenu, tout est vraiment à chier: les graphismes sont nazes, flous et pixélisés comme mes lecteurs les aiment. On n'y voit pas à deux centimètres, ça bouge mal, le faux effet Mode 7 à la Super Nintendo est grotesque et le petit rock fait très "supermarché". Mais ce qui m'a vraiment convaincu, c'est les petits cris des combattants (vous n'enculeriez pas les poules, au Japon, dès fois?).

Gebockers (import japonais/Saturn)

Cher Lulu,
mon Nœuvouéu
préféré

Fiston, je sais que tu es tombé dans le "Manga-bas-de-gamme" quand t'étais petit, et je sais que ce n'est pas de ta faute. Mais bon sang, t'as dix balais maintenant et faudrait voir à passer à autre chose. Je te renvoie ton cadeau pour que tu te rendes compte par toi-même, comme ton père l'aurait fait... Mets des notes dans le cartouche ci-joint et renvoie-le-moi. Grandis un peu, merde!



PRESENTATION

Séquence ciné (genre...).

GRAPHISMES

Grossiers: du pixel à la pelle.

ANIMATION

Comme dans un mauvais dessin animé japonais.

MUSIQUE

Rock ricain à faire bouger l'une sans remuer l'autre.

BRUITAGES

Métal froissé, qui geint plus qu'il ne hurle.

DUREE DE VIE

Dix minutes maxi.

JOUABILITE

Deux coups spéciaux et l'adversaire en crève. Risible.

INTERET

Une resucée pixélisée pour gamins ravagés.



Imagina tel qu'en lui-même.

RÉALITÉ VIRTUELLE: ENFIN DU CONCRET

Alors qu'elle ne révolutionne toujours pas le jeu vidéo, la réalité virtuelle s'impose de plus en plus comme un outil incontournable lorsque l'on parle de simulation. En voici trois applications.

- LA TÉLÉVIRTUALITÉ. Imagina se décompose en trois temps: les conférences, les stands et le prix Pixel-INA. La plupart des conférences tenues cette année avaient pour thème la télévirtualité. Pour

Spider sur la grille de départ.



comprendre ce que signifie cette expression, essayez de vous imaginer immergé dans un univers de substitution qui vous offre la possibilité d'agir sur le monde réel. Exemple: un médecin de Chicago peut ainsi effectuer en temps réel certaines opérations particulières sur un patient situé au Japon par l'intermédiaire de caméras postées dans la salle d'opération et directement sur le matériel chirurgical. Il suffit d'avoir une confiance aveugle en la médecine... et en la technique.

- RETRANSMISSION SPORTIVE. Après l'expérience de l'America's Cup présentée l'année dernière, Imagina proposait de visionner la retransmission en images de synthèse de la course du Spider (le nouveau concept-car de Renault) dans les rues de la ville. Grâce à des balises posées sur le véhicule et le long du parcours, la course était retransmise sur le stand de Renault en direct et en images de synthèse. Bluffant.

Imagina

CYBER... VOUS

Au fur et à mesure que le cyberespace grandit, et atteint une phase de maturation, Imagina se sent pousser des ailes, et s'étend sur tout Monaco. Du 21 au 23 février dernier, c'est la ville entière qui s'est ainsi mise au diapason. Le port était envahi par une horde de constructeurs fébriles et de créateurs inspirés, dont les films d'animation étaient présentés, pendant que la remise du prix Pixel-INA se déroulait au Cirque d'hiver, dans une partie reculée de la ville. Bref, la décentralisation était de mise. Mais

Ho! la belle rouge!



CINESTASIA
KRUEGER + MYERS



Après le génial "Cosmic Pinball", voici le prochain film d'animation pour parc à thème de New Wave Entertainment.

NA 96

VEZ DIT CYBER?

qu'importe les lieux, *Imagina* vaut surtout par ses conférences. Très orientées Internet, télévirtualité et effets spéciaux, celles-ci avaient cependant perdu de leur charme avant-gardiste des années précédentes. Si on y a beaucoup appris sur la mondialisation des réseaux, et les nouvelles interfaces, il n'a nullement été question des évolutions que connaît le jeu vidéo depuis l'apparition des nouvelles consoles. *Imagina* cuvée 96 n'était pas un si bon cru...

Spy



Les Simpson se mettent au virtuel et, croyez-moi, vous allez vous marrer...

"Gadget Trips", de Haruhiko Shono.



NOM: SPARX*
MÉTIER: FABRICANT D'IMAGES

Générique de "Crying Freeman"



SPARX

Difficile de faire un tour d'horizon exhaustif des entreprises françaises spécialisées dans l'image de synthèse. Elles sont nombreuses, compétentes et reconnaissables. Il fallait choisir, et c'est vers une société du nom de Sparx*, qui fêtait lors du salon sa première année d'existence, que nous nous sommes tournés. Sparx* regroupe une dizaine de personnes (et tout autant de stations de travail Silicon Graphics), et s'est récemment rendue célèbre grâce au film d'animation "Pierre et le Loup", diffusé par Canal+ pendant les fêtes de Noël. Neuf mois de travail ont été nécessaires pour venir à bout de

cette production, et le mélange d'acteurs réels et d'images de synthèse est sans doute l'un des plus audacieux qu'il ait été donné de voir jusqu'à présent. Mais ce genre de réalisation constitue rarement le gagne-pain de ces sociétés. C'est davantage grâce à la pub ou à la réalisation d'effets spéciaux que les deniers s'amonassent. A noter que Sparx* compte à son tableau de chasse des spots pour Minidou, TF1 et Space Mountain. Mais également la réalisation du générique du film "Crying Freeman", grâce auquel la société a désormais acquis une notoriété internationale. Longue vie à Sparx*!

"Pierre et le Loup"



SALON

DU LOGICIEL BON À TOUT FAIRE!

On ne sait plus trop où donner de la tête à Imagina lorsqu'il est question de logiciels. Ceux-ci sont utilisés pour la réalisation d'effets spéciaux comme pour la création de jeux vidéo. Les deux références en la matière sont Softimage 3D (de Softimage) et Power Animator (d'Alias/Wavefront). Ces logiciels, en général fort coûteux (entre 60 000 et 80 000 francs), tournent sur des stations de type Silicon Graphics ou Sun Microsystems. Pour le PC, c'est la série des 3D Studio qui remporte les suffrages, mais Softimage (encore lui) vient jouer

dans la cour des "petits", puisqu'il vient de rendre son Softimage 3D compatible sous Windows NT (comprenez qu'il est désormais possible de le faire tourner sur PC). Pour vous donner une idée des prouesses techniques dont ces bestioles sont capables, sachez que les effets spéciaux de "Casper", de "Jurassic Park" ou que des jeux tels que WipEout sont passés entre leurs puces. Ces logiciels sont évidemment destinés à un public d'utilisateurs professionnels, mais convivialité et multitalents sont les maîtres mots des nouvelles versions...

Voilà un exemple de ce que l'on peut faire avec Power Animator (de Alias/Wavefront).



CE QU'IL NE FALLAIT PAS LOUPER...

• **LES AGENTS INTELLIGENTS.** Le MIT Medialab reste à ce jour l'université américaine le plus en avance sur son temps. Elle abrite la crème des bidouilleurs informatiques, p'tits génies de l'électronique et autres futurs Einstein. Son intervention lors d'une conférence a été très remarquée, notamment grâce à la présentation d'un appareil proprement hallucinant. Celui-ci se composait d'une boîte contenant un système informatique complexe et d'un casque doté d'une espèce de mini-écran fixé sur l'œil (et qui n'était pas sans rappeler, d'ailleurs, l'appareil de mesure d'énergie des superguerriers de DBZ...).

Après avoir intégré toutes les informations que vous souhaitez enregistrer dans la mémoire de votre agent intelligent (nom, âge, goûts, profession...), deux personnes affublées de cette panoplie qui se rencontrent sont alors en mesure de s'échanger ces informations. L'information passe d'un agent à l'autre et un affichage sur la lunette du casque permet de lire toutes ces informations en temps réel, et donc d'engager la conversation sur les centres d'intérêt de l'interlocuteur. Ce n'est qu'une application parmi d'autres de ce que l'on peut faire avec ces puces informatiques, appelées agent intelligent. A terme, ces p'tites bestioles risquent de modifier profondément notre existence. Qui veut parier?

• **EFFECTS SPÉCIAUX.** Outre la consécration (méritee) de "Toy Story", Imagina est toujours l'occasion de constater les progrès en matière d'effets spéciaux cinématographiques, qui revêtent des formes très variées. On a ainsi pu voir comment les équipes d'Industrial Light & Magic ont réalisé les effets spéciaux de "Casper" et de "Jumanji" (grâce au logiciel Power Animator d'Alias/Wavefront et une bonne quantité de stations Silicon Graphics). On avait l'impression que l'exploitation de ces effets spéciaux représentait pour le cinéma un ultime moyen de lutter contre la concurrence des parcs à thèmes et de la nouvelle génération de jeux vidéo...

• **TELE 3D.** Le constructeur DMA présentait sur son stand un premier exemplaire de la télévision en relief (baptisée HDVD). Pas besoin de casque ni même de lunettes. Placé à une bonne distance de l'écran, la télé apparaît en relief. Il semblerait, selon le constructeur, que Sony Interactive soit intéressé par la bête, mais on ne sait pas pour quelles applications. Des jeux d'arcade peut-être...

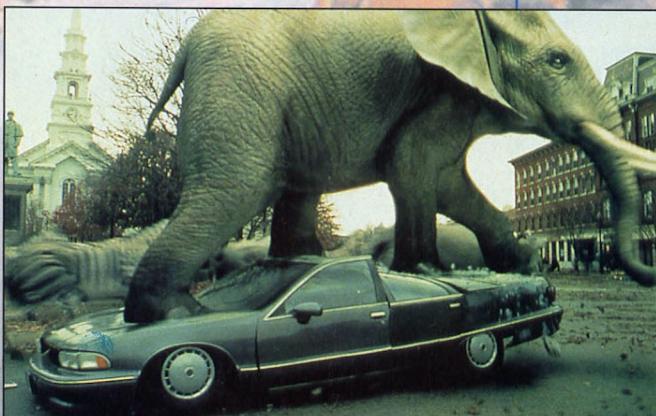
• **DONKEY KONG.** Medialab travaille actuellement sur la réalisation d'un film d'animation avec pour star principale ce cher Donkey Kong. On ne sait pas encore sur quel chaîne il sera diffusé, mais le tout est réalisé en images de synthèse et en jette pas mal. A vos programmes télé...

• **WipEout.** C'est WipEout qui a gagné le prix PixelINA du meilleur jeu vidéo. Vous me direz, il avait toutes les cartes en main.

La voiture est bien réelle. L'éléphant, lui, ne l'est pas.



Voici la bête et son créateur.



SERVICES+

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.



BIG RESPECT A MR TOMCAT POUR LES ILLUSTRATIONS



→ TRY A GAME

LES ALADDINS DE L'OCCAZ

Le Printemps risque d'être très chaud, les vitrines d'occasion débordent, la valse des promos est commencée et les nouveautés sont aussi de la fête: **Try a Game souffle les bougies de son troisième anniversaire!!!** Les Aladdins incontestés de l'occasion vous font à cette occasion découvrir leur grotte d'«All-Sega» remplie à donf de jeux Game Gear, Megadrive et Saturn!! Que les autres ne soient pas jaloux car les autres consoles sont aussi représentées de la PSX à la Neo Geo en passant par la Jaguar, la Super Nintendo... Même les plus anciennes consoles ont leur choix de jeux d'occaz comme la NES, la Master system, la Game Boy, la Lynx, l'Amiga CD 32... De plus, les jeux PC CD Rom d'occasion font leur apparition depuis le mois dernier et offrent déjà une palette des plus intéressantes. A l'occasion, c'est le cas de le dire, de notre troisième anniversaire, **Try a Game propose une giga promotion tous les jours à ne pas louper!** Et si tout se passe bien, la cerise sur notre gâteau sera présente à la fin du mois avec le nouveau monstre de Nintendo tant attendu! Happy Birthday! **Try a Game- 11 rue Chanez, 75 016 Paris- Tel: 40 71 60 61- Fax: 40 71 60 54**

→ ZOOL

DESSINS ANIMÉS DU MONDE ENTIER!

Fans de D.A., jetez-vous sur votre minitel pour tout savoir sur les dessins animés qu'ils soient japonais, américains- issus de Comics US- ou direct from Disney le roi de l'animation! Les News de D.A. en avant-première sont pour vous sur notre 36 15 mais aussi des jeux sous forme de quizz pour gagner des Heros Collection, des posters, des Rami Cards, des figurines... **Tout DBZ décortiqué, c'est aussi sur notre serveur bien sûr!** Sans oublier diverses rubriques et la boîte à dialogues pour échanger vos idées. Les heureux possesseurs d'un accès E. Mail peuvent également se brancher sur Internet (pas d'accès sur le Web) par le biais de notre serveur pour envoyer des messages dans le monde entier et donc correspondre! Ceci à condition d'avoir une boîte E. Mail et de connaître la boîte de votre correspondant of course. Plein de cadeaux vous sont offerts pour fêter notre arrivée!

Attention! L'arrivée sur ce serveur se fait par **36 15 NIBBLE** puis il y a deux options : une branche NIBBLE - ou une branche ZOOL uniquement sur les D.A. du monde **36 15 Nibble**

TOMCAT

3615 NIBBLE

LE SEUL SERVEUR DE TOUS LES DESSINS ANIMÉS.
LES INFOS LES PLUS COOLS ET LES PLUS SECRÈTES DE TOUT LE MINITEL.

0,15F à la connexion puis 1,29F la minute

POUR LA 1ERE FOIS SUR VOS ECRANS DISNEY, LES ANIMANIACS, LA JAPANIME ET TOUS LES COMICS AMÉRICAINS RÉUNIS POUR VOUS!

DES IMAGES, DES FICHIERS WAV, MIDI, KARAOKE ET VIDÉOS EN TÉLÉCHARGEMENT.
SANS OUBLIER DES ACCÈS INTERNET, E-MAIL ET LES NEWS DU MONDE ENTIER!

DES TAS DE SOLUCES, DE NEWS, DE TIPS POUR TOUTES LES CONSOLES.

DES POSTERS, RAMICARDS ET HEROS-COLLECTION DBZ EN CADEAUX TOUS LES JOURS.

Édité par PeTelesys SARL

TRY A GAME

LE SPECIALISTE DU JEU VIDÉO D'OCCASION

JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

SPECIALISTE V.P.C.

NEO GEO CD	JAGUAR	SATURN
+ 1 jeu = 1890 F	+ 1 jeu = 499 F	+ 1 jeu = 1990 F

JEUX NEO CD OCCAZ	JEUX JAGUAR OCCAZ	JEUX SATURN OCCAZ
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

3 DO EZ 10 + 2 jeu = 1190 F	3 DO EZ 1 + 2 jeu = 999 F	PNX JAP + 1 jeu = 1890 F	PNX FR + 1 jeu = 1799 F	SUPER NINTENDO
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 429 F

JEUX EZ DO OCCAZ	JEUX PSX OCCAZ	JEUX SUPER OCCAZ
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

3 DO EZ 10 + 2 jeu = 1190 F	3 DO EZ 1 + 2 jeu = 999 F	PNX JAP + 1 jeu = 1890 F	PNX FR + 1 jeu = 1799 F	SUPER NINTENDO
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 429 F

PEE BLE BEACH GOLF	KILEAK THE BLOOD	INFERNO SUPERSTAR SOCCER
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

WIND COMMANDER	ACTUJA SOCCER	ILLUMINATIONS OF TIME
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

PIRE PIRATE	DEST. STRIKE	DESERT STRIKE
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

SPACE ACE	DEST. DERBY	ROI LION
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

THE D	WORMS	KILLER INSTINCT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

GIEX	WIPE OUT	PUNCH OUT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

ROBUST FIRE	MARSH KOMBAT 2	MARIO KART
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

ROAD RASH	DRAGON BALL Z	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

DRAGON'S LAIR	JUMPING FLASH	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

MEGADRIVE + 1 jeu	KILEAK THE BLOOD	INFERNO SUPERSTAR SOCCER
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

LYNX + 99 F	ACTUJA SOCCER	ILLUMINATIONS OF TIME
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DEST. DERBY	ROI LION
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WORMS	KILLER INSTINCT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WIPE OUT	PUNCH OUT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	MARSH KOMBAT 2	MARIO KART
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DRAGON BALL Z	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	JUMPING FLASH	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	KILEAK THE BLOOD	INFERNO SUPERSTAR SOCCER
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	ACTUJA SOCCER	ILLUMINATIONS OF TIME
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DEST. DERBY	ROI LION
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WORMS	KILLER INSTINCT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WIPE OUT	PUNCH OUT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	MARSH KOMBAT 2	MARIO KART
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DRAGON BALL Z	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	JUMPING FLASH	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	KILEAK THE BLOOD	INFERNO SUPERSTAR SOCCER
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	ACTUJA SOCCER	ILLUMINATIONS OF TIME
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DEST. DERBY	ROI LION
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WORMS	KILLER INSTINCT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WIPE OUT	PUNCH OUT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	MARSH KOMBAT 2	MARIO KART
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DRAGON BALL Z	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	JUMPING FLASH	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	KILEAK THE BLOOD	INFERNO SUPERSTAR SOCCER
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	ACTUJA SOCCER	ILLUMINATIONS OF TIME
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DEST. DERBY	ROI LION
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WORMS	KILLER INSTINCT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WIPE OUT	PUNCH OUT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	MARSH KOMBAT 2	MARIO KART
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DRAGON BALL Z	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	JUMPING FLASH	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	KILEAK THE BLOOD	INFERNO SUPERSTAR SOCCER
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	ACTUJA SOCCER	ILLUMINATIONS OF TIME
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DEST. DERBY	ROI LION
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WORMS	KILLER INSTINCT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WIPE OUT	PUNCH OUT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	MARSH KOMBAT 2	MARIO KART
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DRAGON BALL Z	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	JUMPING FLASH	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	KILEAK THE BLOOD	INFERNO SUPERSTAR SOCCER
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	ACTUJA SOCCER	ILLUMINATIONS OF TIME
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DEST. DERBY	ROI LION
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WORMS	KILLER INSTINCT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WIPE OUT	PUNCH OUT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	MARSH KOMBAT 2	MARIO KART
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DRAGON BALL Z	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	JUMPING FLASH	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	KILEAK THE BLOOD	INFERNO SUPERSTAR SOCCER
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	ACTUJA SOCCER	ILLUMINATIONS OF TIME
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DEST. DERBY	ROI LION
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WORMS	KILLER INSTINCT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WIPE OUT	PUNCH OUT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	MARSH KOMBAT 2	MARIO KART
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DRAGON BALL Z	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	JUMPING FLASH	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	KILEAK THE BLOOD	INFERNO SUPERSTAR SOCCER
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	ACTUJA SOCCER	ILLUMINATIONS OF TIME
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DEST. DERBY	ROI LION
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WORMS	KILLER INSTINCT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WIPE OUT	PUNCH OUT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	MARSH KOMBAT 2	MARIO KART
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DRAGON BALL Z	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	JUMPING FLASH	FLASH BACK
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	KILEAK THE BLOOD	INFERNO SUPERSTAR SOCCER
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	ACTUJA SOCCER	ILLUMINATIONS OF TIME
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	DEST. DERBY	ROI LION
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

CDI PHILIPS + 1 jeu	WORMS	KILLER INSTINCT
+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F	+ 1 jeu = 129 F

<table border="

ADAPTATEURS
pour jeux JAP/US/FR
PSX: tel
SATURN: 149 F^{*}
SUPERNES: 70 F^{*}
MEGADRIVE: 70 F^{*}

CONSOLE GAMES

PSX+JEU
2390 Frs
SATURN+JEU
2490 Frs

VENDEZ, ACHETEZ VOS JEUX PAR CORRESPONDANCE

VPC:153 Rue E.Gruyelle,62110 Henin-Beaumont Tél: 21.76.23.26

Faxez vos commandes 24h/24 au 21.67.53.20

Deux magasins à votre service:

153 Rue E.Gruyelle

102 bis Rte de Lille

62110 Hénin-Beaumont

62300 Lens

PSX	NEUF	OKAZ	ACH
street fighter alpha us	390	tel	tel
toshinden 2 jap	499	tel	tel
siteak the blood 2 jap	499	tel	tel
tekkен 2 jap	499	tel	tel
vampire hunter	499	tel	tel
twisted metal	379	250	150
brayz ivan	379	250	150
x men	379	250	150
espn	379	250	150
jupiter strike	379	250	150
thunderhawk 2	349	250	150
fifa 96	369	250	150
zero divide	379	250	150
assault rigs	379	250	150
doom	349	250	150
bone soldier	379	250	150
loaded	349	250	150
bio hazard	499	250	150
casper	379	250	150
viewpoint	379	250	150
theme park	349	250	150
actua soccer	349	250	150
road rash	399	250	150
mickeymania	379	250	150
in the zone	379	250	150
total nba	379	250	150
true pinball	379	250	150
agile warrior	379	250	150
revolution x	379	250	150
alone in the dark 2	379	250	150
alien trilogy	379	250	150
d	379	250	150
volant	499	tel	tel
joystick ,cable RGB	149	100	50
memory card	169	100	50

SNES	NEUF	OKAZ	ACH
Killer instinct	349	tel	tel
tintin au Tibet	479	300	200
doom	398	300	200
mario 5	449	tel	tel
donkey kong 2	449	tel	tel
earthwormij 2	399	tel	tel
superstar soccer deluxe	449	300	200
Prehistorian man	449	tel	tel
Mortal kombat 3	398	tel	tel
fifa 96	398	300	200

NEO GEO	NEUF	OKAZ	ACH
Console +jeu	tel	690	tel
king of 95	tel	tel	tel
king of 94	tel	tel	tel
samourai 3	1590	tel	tel
fatal fury 4 (real bout)	tel	tel	tel
jeux à partir de	190	190	100

POUR LES JEUX JAGUAR 3 DO,NEC VEUILLEZ TELEPHONER

GOODIES

Mangas à partir de.....30 f
K7 Vidéo à partir de.....79 f
Figurines à partir de.....79 f

ENVOI COLISSIMO

48 Heures

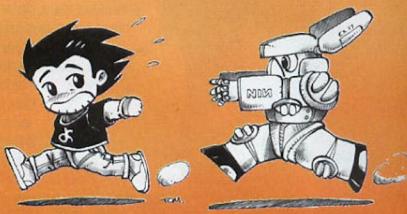
Jeu : 20 f, Console: 50 f

→ CONSOLE GAMES

LES ROIS DE LA VPC

Hop, un petit coup de fil, hop un courrier rapide et pas besoin de vous déplacer à perpet ni de fouiner partout pour trouver les nouveautés! Nous avons tous les jeux 32 bits avec des promos d'enfer sur les jeux neufs et d'occasion (250F) pour vos Saturn et Playstation! Les prix sont encore plus délirants sur les jeux neufs japonais! J'y crois pas! Et pourtant la Vente Par Correspondance permet toutes les audaces et toutes les promos les plus folles. Toutes les consoles sont aussi disponibles grâce à notre stock de rêve: La PSX japonaise à 2 490F, la Playstation à 2 099F (2 390F avec un jeu), la Saturn jap ou officielle à 2 490F avec un jeu, la Neo Geo CD à 2 490F avec deux jeux ! Nous avons tout pour comblé vos désirs ludiques les plus variés même la Nomade de Sega vendue en import. Une MD portable, ça vous éclate pas, vous? C'est sympa pour jouer en toutes occasions. N'oubliez pas que Consoles Games, c'est aussi des cadeaux offerts pour l'achat de plusieurs jeux et tous les produits Japanimation pour les accros (mangas, OAV, figurines...). Et si vous avez des jeux ou des consoles à revendre, nous proposons un système de reprise par correspondance très cool payés en bons d'achat ou en espèces. La VPC aussi, ça facilite la vie!

Console Games- Tel: 21 76 23 26/ 21 67 48 10-
Fax: 21 67 53 20



→ OBJECTIF GAMES

REVE PRENOMITOIRE...

Cette nuit, j'ai fait un rêve étrange aux accents de paradis... Oui décidément enchanteur et forcément (snif) trèsment fictif car tout était trop beau pour que ce soit vrai... Dans ce rêve, je voulais ouvrir mon propre magasin de jeux vidéo, j'suis un mordu, mais les fonds manquaient bien sûr... et un matin en lisant la presse spécialisée- tiens c'était même dans le café de Gégé comme dans la réalité- j'ai vu une annonce! On y disait: ouvrez votre magasin de jeux vidéo sans droits d'entrée à payer, sans part du chiffre d'affaires à reverser, en étant indépendant à 100%, en bénéficiant de remises avec les fournisseurs négociés avec la maison-mère (et cela même si le magasin ne fait pas un gros CA), sans frais de pub mensuels dépassant les 1 000F et avec un contrat pouvant être rompu à n'importe quel moment! J'ai ainsi découvert en rêvant les magasins Objectif Games présents dans toute la France, une grande famille ludique et l'occasion d'ouvrir son propre commerce... Un rêve quoi, forcément, même le croissant de Gégé était bon pour une fois...

«Chéri, arrête de marmonner dans le lit, tu ne vas quand même pas être en retard le premier jour d'ouverture!»

«Mais, Mais!!! C'est vrai, ce n'est pas un rêve, miracle je marche, je cours, je suis même à la bourre pour l'ouverture!!! Décidément, la saga Objectif Games n'est pas prête de s'arrêter... Pour en savoir plus, écrivez au 29 rue Gambetta - 62 000 ARRAS. De fortes amitiés peuvent même donner naissance à des associations au sein des magasins comme à Sainly où une association de Japanimation a vu le jour pour tous les fans! Objectif Games- Tel/Fax: 21 23 46 43



OBJECTIF GAMES C'EST :

LE PLUS GRAND CHOIX EN JEUX D'OCCASION

UN ARRIVAGE DE NEWS TOUTES LES SEMAINES

LES MEILLEURES REPRISES DE FRANCE

DES PSX A GAGNER SUR 36-15 OBJECTIF GAMES

TOUTES LES MARQUES : NEC/SEGA/3DO/SONY/SNK

PLAYSTATION SONY

version française

	NEUF	USED	COTE
DRAGON BALL Z	399	299	200
ZERO DIVID	399	299	200
KRAZY YVAN	399	299	200
ASSAULT RIGS	399	299	200
WARHAWK	379	279	150
MORTAL KOMBAT 3	399	299	200
WIPE OUT	379	299	200
TOSHINDEN	349	249	150
3D LEMMINGS	349	249	150
RAPID RELOAD	349	249	150
ACE COMBAT	379	249	150
RAYMAN	369	249	150
RIDGE RACER	369	249	150
NBA JAM TE	369	249	150
DESTRUCTION DERBY	369	299	200
DISCWORLD	369	249	150
RIDGE RACER 2 (jap)	499	349	200
TOHSHINDEN 2	499	349	200
ACTUA SOCCER	399	299	200
FIFA SOCCER 96	379	299	200
NHL 96	379	249	150
WORMS	369	249	150
VIEW POINT	379	249	150
LOADED	399	299	150
DOOM	399	299	200
TEKKEN 2 (jap)	489	399	249
NEWS	TEL		

SATURN SEGA

version française

	NEUF	USED	COTE
DRAGON BALL Z	399	299	200
SEGA RALLY	399	299	200
THUNDERHAWK 2	399	299	200
LUNAR RPG (US)	399	299	200
DRAGON FORCE (jap)	399	299	150
MORTAL KOMBAT 2	369	299	200
MYSTERIA	379	299	200
TOSHINDEN	349	249	150
ALBERT ODYSSEY (jap)	399	299	200
VIRTUA COP	399	299	200
WING ARMS	379	249	150
RAYMAN	369	249	150
VAMPIRE HUNTER (jap)	369	249	150
NBA JAM TE	369	249	150
X MEN	399	299	200
KING OF FIGHTER 95	399	299	200
VIRTUA FIGHTER 2	399	299	200
PANZER DRAGOON 2	499	349	200
ACTUA SOCCER	399	299	200
FIFA SOCCER 96	379	299	200
NHL 96	379	249	150
WORMS	369	249	150
D	379	249	150
STREET FIGHTER 0 (jap)	499	349	200
HI OCTANE	399	299	200
TENGAIMAKYO (jap)	489	399	249
NEWS		TEL	

3DO PANASONIC

CONSOLE FZ-10	1990
EXTENSION AM2	Tél
SPACE HULK	379
WING COMMANDER 4	379
WORLD HERO JET	399
DOOM	399
FIFA 96	Tél
PO'ED	379
CAPTAIN QUAZAR	379
OCCASIONS DE 49 A 249 F	
autres titres	Tél

NEO GEO CD SNK

TENGAIMAKYO RPG	399
SAMOURAI RPG	399
SAMOURAI 3	399
PALSTAR	399
FATAL FURY 4	399
KING OF FIGHTER 95	399
 OCCASIONS DE 49 A 249 F	
autres titres	Tél

PAIEMENT EN 3 FOIS

A partir de 1500 F
envoyer nous trois chèques
avec leurs dates
d'encaissement au dos

ARRAS	OBJECTIF GAMES 29 RUE GAMBETTA 62000 ARRAS	21/23/46/43
AJACCIO	VIDEOTEC rue maréchal Lyautey, Im. Massena 20090 AJACCIO	95/23/44/75
BASTIA	MICROMEDIA 1 rue Misericorde, imp. le studio 20200 BASTIA	95/31/78/87
BRY/MARNE	VIDEOLAND 4/6 RUE DE NOISY 94360 BRY/MARNE	47/06/34/13
CHALON/SAONE	START AND PLAY 20 RUE D'AUTUN 71100 CHALON/SAONE	85/48/16/40
COGOLIN	OBJECTIF GAMES 27 RUE GAMBETTA 83350 COGOLIN	94/54/58/17
HALLUIN	OBJECTIF GAMES 117 RUE DE LILLE 59250 HALLUIN	20/76/09/73
LILLE	DENSETSU 6 RUE SAINT GENOIS 59800 LILLE	20/55/15/53
MULHOUSE	VIDEOGAMES 68 11 RUE DE LA JUSTICE 68100 MULHOUSE	89/46/48/43
NIORT	MICRO CLIMAT 12 PASSAGE DU COMMERCE 79000 NIORT	49/24/34/50
ROUEN	LOGITHÉQUE 116 RUE DU G ^{AL} . LECLERC 76000 ROUEN	35/15/53/84
SAINT LOUIS	OBJECTIF GAMES 10 RUE CH.DE GAULLE 68300 ST LOUIS	89/67/08/37
TOULOUSE	GAME DISCOUNT 1 PLACE DUPUY 31000 TOULOUSE	61/62/55/66
VILLEJUIF	PHOTOVIDEO 2000 67 AV.DE STALINGRAD 94800 VILLEJUIF	46/78/80/80
WATTRELOS	OBJECTIF GAMES 237 RUE CARNOT 59150 WATTRELOS	20/02/04/54

ACHAT - VENTE - LOCATION
NEUF & OCCASION
POUR COMMANDE
TEL. AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS



VOUS POSSEDEZ UN
MAGASIN ET VOUS DESIREZ
PASSER A L'ECHELON
NATIONAL SANS VOUS FAIRE
ARNAQUER ET AVOIR DE
MEILLEURS PRIX ! ALORS

REJOIGNEZ L'ENSEIGNE
OBJECTIF GAMES
REMANDE DE DOSSIER:
OBJECTIF GAMES 29 RUE
AMBETTA 62000 ARRAS

revendez et achetez vos JEUX et CONSOLES d'occasion 30 à 80% moins cher QUE LES JEUX NEUFS

Des milliers de jeux

SCORE MANIA
JEUX VIDEO CONCEPT



30.61.47.47
FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
RER : St Germain en Laye - à 200 m du RER

ouvert le dimanche de 10h à 13h

SCORE MANIA DEFIE LES PRIX !!!

Si vous trouvez moins cher ailleurs, nous vous remboursions la différence.
*Offre valable uniquement dans le département 78. Voir conditions dans votre magasin.

SOCIETE

→ CONSOLE neuve VF
+ Daytona +1 mémoire
+ 1 PAD
2490 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP 199 F
ARCADE RACER 449 F
CARTE CO PHOTO 169 F
MANETTE VIDEOPC 1190 F
MANETTE ORIGINALE SUP 99 F
MANETTE SUP 99 F
VIRTUA STICK 299 F

SOCIETE			
Jeux neufs			
ALIEN TRILOGY	TEL	NFL 95	349 F
BUG	349 F	PANZER DRAGON	399 F
D	399 F	SEGA RALLY	349 F
DATATON	189 F	SIM CITY 2000	389 F
DRAGON BALL Z	399 F	SUPER HANGON 96	389 F
FIFA 96	349 F	THUNDERCAT 2	349 F
HI OCEANE	349 F	THUNDER COP + GUN	499 F
J.BAZOOKATON	349 F	VIRTUA FIGHTER 2	349 F
MORTAL KOMBAT II	379 F	WING ARMS	349 F
MYST	299 F	X-MEN	399 F
MYSTERRIA	299 F	JEUX OCCAS. DISP TEL	

→ CONSOLE neuve VF

+ 1 PAD

1990 F

2 MANETTES NIKE ROUGE 349 F

CABLE DE LIASON 169 F

CABLE DE MÉMOIRE 169 F

MANETTE D'ORIGINE 169 F

MANETTE SUP 99 F

SOEURS 199 F

→ CONSOLE neuve SUPER NINTENDO

+ PAD 599 F

→ CONSOLE occas SUPER NINTENDO

+ PAD 379 F

SUPER NINTENDO

→ CONSOLE neuve SUPER NINTENDO

+ PAD 599 F

→ CONSOLE occas SUPER NINTENDO

+ PAD 379 F

SUPER NINTENDO

→ CONSOLE neuve SUPER GAME BOY

occas. 249 F

SUPER GAME BOY

→ CONSOLE neuve GAME BOY

couleur neuve 335 F

MANETTE 199 F

BATTEUR ADAPTEUR 129 F

HOUSSE ANTI CHOC 39 F

LOUPE ECLAIRANTE 59 F

ACTION REPLAY 2 249 F

ADAPTATEUR 5 JOUEURS 99 F

CARTE PERIFEL 149 F

JEUX OCCAS. à partir de 39 F

GAME BOY

→ CONSOLE neuve GAME BOY

couleur neuve 335 F

EARTH WORM JIM 249 F

OBELIX 169 F

COMIX ZONE 399 F

DEMOLITION MAN 199 F

ETERNALIC 149 F

FALCON 99 F

KICK OFF 3 199 F

LES SCHTROUFFES 199 F

CHUCK ROCK 99 F

CORPORATION 99 F

ECO 189 F

FOOT SOCCER 169 F

FLASHBACK 169 F

JOE MONTANA FOOTBALL 59 F

LE ROI LION 299 F

MARSHAL 299 F

MICRO MACHINE 399 F

MOM'S MAC 199 F

OBELIX 169 F

Vente par correspondance / Import direct Japon

KATANA

(16/1) 40.34.59.31

7, rue de mathis. 75019 PARIS

9h30 - 19h30

L'âme de votre Passion !

Votre plus grand spécialiste RPG et autres...

SATURN JAP.

Albert Odisey... 419 F (26/04)
 Legend Of Thor... 449 F (26/04)
 Dragon Force... 399 F (29/03)
 Dark Saviour... 399 F (22/03)
 Gallyver Boy... 449 F (22/03)
 3x3 Eyes... (05/04)
 (DBZ 2 pas avant Mai !)

**PLAYSTATION JAP.**

Pachi Pachi saga... 499 F MARS
 Tekken 2... 499 F 29/03
 Mortal Kombat 2... 499 F 19/04
 Rockman X 3... 489 F AVRIL
 Choro Q... 499 F 22/03
 Jumping Flash 2... 489 F AVRIL
 (DBZ 2 pas avant Mai !)

Super Famicom

Super Mario RPG... 590 F
 Bahamut Lagoon... 649 F
 Y's 5... 649 F
 Tengai makio zero... 649 F
 Gun Hazard... 590 F
 DBZ battle game 4... 590 F

NEO GEO CD Z
(sur demande)**Nintendo 64**
(réservez-la, au cas où...)

et aussi tout le meilleur de la Japonimation.

magazines ('jeux vidéo, japanimation'), Art book, CD, LD, toutes les K7 video v.f. sauf érotique (c'est comme ça!)

→ KATANA**TON VRAI SPÉCIALISTE RPG QUI T'AIME**

Au lieu de vous offrir une mega liste de trois kilomètres avec un p'tit milliard de jeux dont la moitié ne sortira sans doute jamais, bah nous on va essayer d'être plus malin. C'est à dire qu'en fait on en a marre aussi de ceux qui gueulent en grande pompe : «ous, on a l'Ultra 64, super cool, mega bien, on la vend gratuit contre trois mille timbres à 3 francs». Enfin voilà quoi, ça nous énerve aussi. Le truc c'est que nous, c'est pas pareil : on peut presque tout avoir (l'astuce c'est qu'en vous l'dit pas dix plombes avant pour vous faire espérer dans le vide), notamment tous les RPG sur toutes les consoles (Albert Odisey ...), normal on est spécialiste du genre !! Mais la fainte c'est qu'en le garde pas chez nous pendant cent-sept-ans avec des groooosses toiles d'araignées dessus; tu veux un truc, tu nous appelles et hop, toctoc/badaboum, c'est chez toi. Alors au lieu de vous balourder une liste à trois balles on préfère vous filer notre numéro de téléphone. On trouve ça plus malin!! Avis aux revendeurs sérieux, motivés et désireux de faire les meilleures jeux japonais : contactez-nous!

Katana : 40.34.59.31.

**→ 36 15 CD PASSIONS****FINIE LA CYBERNATION!**

Du pratique, voilà ce qu'il vous faut! Pas de promesses en l'air, pas de jeux attendus pendant des semaines, pas de prix gonflés: la Préhistoire, c'est fini!!! Tout le monde parle de multimédia, d'autoroutes de l'information, de CD Rom comme si le progrès était à portée de toutes les mains... N'empêche que trouver le CD de jeu souhaité à un bon prix et dans un délai acceptable, ce n'est pas encore hyper facile... sauf si vous vous branchez sur le 36 15 CD Passions et ses offres paradisiaques! Vraiment convivial et interactif, pas cher (1,29F la minute), vous trouverez sur notre 36 15 les meilleurs prix du marché et un catalogue colossal de plus de 12 000 titres constamment remis à jour!!! Consultez nos choix et passez commande dans la foulée 24h/24, 7j/7: notre service d'expéditions est rapide, sérieux et surtout gratuit!!! Zero franc de frais d'expéditions pour la France Métropolitaine, 20F seulement pour les Dom-Tom: les joueurs des Tropiques vont enfin pouvoir trouver leur bonheur... 36 15 CD Passions vous propose aussi un service rachat-occasion unique en son genre où tout est payé Cash! Et donc un méga choix de jeux d'occasion pour les fauchés! C'en est bien fini de la ronflette de la Cybernation: CD Passions réveille les vôtres! 36 15 CD Passions



Un catalogue
"Kolossal"
constamment
remis à jour, plus
de 12000 titres
consultables
24H/24



3615 CD Passions s'occupe de vous,
même sous les tropiques !!!

1,29 F la minute

à partir de 100F d'achat

LES MEILLEURS PRIX DU MARCHÉ
 ON RACHÈTE (CASH) TOUT TYPES DE CD
 MEGA CHOIX D'OCCASIONS DISPONIBLES
 ON EXPÉDIE VITE ET BIEN
 UN SERVEUR CARRÉMENT INTERACTIF !

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

Je le crois pas, ça! Voilà qu'en plus de vos nombreuses questions habituelles (quand est-ce que sort tel jeu? sur quelle console? est-il meilleur qu'un autre? Trolle se promène-t-il toujours nu dans les couloirs? etc.), je reçois maintenant des déclarations d'amour de la part de certaines lectrices. Ne rigolez pas, je suis très sérieux, pour une fois. Recevoir du courrier féminin est un événement déjà suffisamment rare pour me faire friser l'infarctus, alors je vous laisse imaginer l'effet que peut avoir sur moi une brûlante déclaration! Je n'ai que trois mots à dire, mesdemoiselles: vous êtes formidables!

NOUVEAU!

C'est nouveau, c'est tout beau, c'est 100% Bomboy. Les quelques lettres romantiques que j'ai reçues m'ont donné une sacrée idée. J'organise, spécialement pour les lectrices de Consoles+, un concours de la plus belle déclaration... Très soft, bien évidemment. Vous pouvez faire votre déclaration d'amour sous la forme d'un poème, d'un dessin, d'une cassette vidéo (mais soft, hein!) ou de ce que vous voulez. La gagnante verra sa déclaration publiée dans Consoles+ ainsi que sa photo (si toutefois elle a souhaité joindre une photo d'elle). Un diplôme d'élue de mon cœur du mois lui sera également adressé. C'est parti, les filles, à vos enciers, et de votre plus belle écriture (la plume d'oie, c'est pas mal), recopiez sur une enveloppe (parfumée) l'adresse de ce nouveau concours qui vous est spécialement destiné:

Courrier du Coeur
 Bomboy mon amour,
 Consoles+,
 92514 Boulogne Cedex

Mais je dois tout de même ajouter une chose: n'oubliez pas de joindre une photo à vos lettres, histoire que je puisse les épingle sur le mur de la rédaction. Prenez exemple sur la ravissante Véronique Yang: elle, elle a tout compris. Quant à Jeanine de Monfort, il faut faire un effort (warf! warf! warf!) et m'envoyer une photo de votre groupe d'amis de Hong Kong, je la publierai volontiers dans Consoles+, promis. Allez, les filles, au boulot... J'attends vos déclarations avec impatience.

3615 I Love Bomboy,
 le Minitel des lectrices de Consoles+.
 Prochainement sur Internet.

LAURENT, RAPIDE ET EFFICACE



Laurent
 est un petit
 malin.
 Au lieu
 d'envoyer

sa question par courrier, il me l'a fait parvenir par fax!

C'est bien la première fois que cela m'arrive! Laurent se demande comment les testeurs de Consoles+ font pour tester des jeux qui ne sont pas encore disponibles à la vente.



Salut Laurent.
 Pas mal vu, le
 coup du fax, ça
 m'a bien plu.
 Ta question est
 très intéressante. En fait, si
 nous pouvons tester des
 jeux avant qu'ils soient
 dans le commerce, c'est
 qu'on nous les envoie avant

leur mise en vente dans les boutiques. Les éditeurs ont à leur disposition des produits testables quelques semaines avant leur sor-



tie officielle. Il s'agit généralement de versions dites "bête" qui n'ont pas l'apparence des produits finis: ni boîte d'emballage ni doc. Pour les jeux sur cartouche (de plus en plus rares), ils se présentent sous la forme de barrettes mémoire (que l'on nomme sauvagement "E-Prom"). Quant aux CD, ce sont généralement des CD jaunes ("Gold Disc") ou bien verts. Les éditeurs fournissent ce genre de CD, car ce sont des CD réinscriptibles (enregistrables), et cela nous permet de tester un jeu avant qu'il ne soit disponible dans sa version commercialisée.

CHARLES A DES HALLUS



Je ne sais pas ce que Charles prend au petit déjeuner, mais ses céréales au lait viennent certainement de la Jamaïque.

En effet, il me demande si des jeux comme Sega Rally ou Virtua Cop seront un jour adaptés sur Playstation. Il est fou ou quoi?

VOS MEILLEURES COUVES

LA MEILLEURE COUVE

Incontestablement, la meilleure couverture du mois revient à Christophe Duval. Ce petit jeune homme de 16 ans a réalisé un véritable chef-d'œuvre bourré d'humour et il gagne un abonnement à Consoles+. Il n'y a rien à redire, si ce n'est que Spy va afficher le dessin chez lui. Bravo, p'tit gars, continue comme ça et n'hésite pas à nous faire parvenir d'autres dessins.



COUV' 2000

Rassurez-vous, le concours des couvertures de Consoles+ de l'an 2000 continue. Si j'en juge par le nombre de dessins reçus, c'est un concours qui vous plaît. Il n'y a donc aucune raison pour qu'il s'arrête... avant l'an 2000. Continuez à être aussi drôles et imaginatifs, vous êtes les meilleurs. N'oubliez pas que les dessins en noir et blanc ou faits au crayon de papier ne peuvent être publiés dans les pages de Consoles+. A vos couleurs, fidèles lecteurs, et déroulez-vous!

R Hé, Charles, il faudrait que tu arrêtes de pédaler dans les nuages, tu vas prendre froid. Tu n'es pas sans savoir que Sega et Sony se livrent une guerre sans merci dans le monde des jeux vidéo. Comment crois-tu qu'il serait possible qu'un jeu 100% Sega puisse un jour être adapté sur Playstation? Ce sont deux consoles concurrentes, ne l'oublie pas.

QUOI DE NEUF, DAVID?

David est un jeune homme de treize ans.

Il aime sa Super Nintendo plus que tout. Cela peut se comprendre.

David aimerait savoir si un nouveau Dragon Ball Z va sortir, s'il y aura un nouveau Mortal Kombat et si un nouveau Street Fighter et un nouveau Killer Instinct verront le jour sur Super Nintendo.

R Salut David. Dis-moi, tu es amoureux du mot "nouveau", ou quoi? Tu me le sors une fois par question. C'est un record, bravo! Commençons par le commencement. Oui, il y aura un nouveau Dragon Ball Z sur Super Nintendo, et il s'agira, à nouveau, d'un jeu de baston. Il est attendu pour la fin du mois de mars. Des versions Saturn et Playstation seront également disponibles, mais ça, vous l'avez déjà lu le mois dernier dans le Consoles+ n° 52.

Il n'y aura pas de nouveau Mortal Kombat sur Super Nintendo. Acclaim prépare bien une suite à ce jeu de baston, mais il devrait être entièrement géré en 3D, un peu comme Virtua Fighter (Saturn) ou Tekken (Playstation). Impossible donc de le voir tourner sur une Super Nintendo. Rien à signaler non plus de la part de Capcom. Il semblerait que la firme japonaise développe pour l'instant uniquement des jeux pour la Saturn et la Playstation. D'ailleurs, Capcom s'apprête à lancer Street Fighter Zero II dans les salles d'arcade. Nul doute qu'une version 32 bits verra le jour très bientôt. Quant à Killer Instinct 3, il est encore trop tôt pour pouvoir se prononcer. Le deuxième volet vient à peine de sortir en arcade. Laissons le temps au temps et attendons encore un peu.

AURÉLIEN, GRAND LECTEUR DE DOUZE ANS



Aurélien, qui habite Thiais, est un fervent lecteur de Consoles+. La preuve: il est abonné! Rien ne lui échappe.

Il s'étonne de voir la façon dont a été traitée la solution de Yoshi's Island: une quinzaine de photos seulement et des tonnes de lignes de texte. Il n'est pas content. Mais s'il m'écrira, c'est pour me demander pourquoi le C.E.S., le fameux salon de Las Vegas, n'a pas été présenté dans Consoles+.

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS



Salut, Aurélien. Dis-moi, quel coup d'œil! La solution de Yoshi's Island a été traitée de façon à ce que tout le monde puisse terminer le jeu à 100%, et ce quel que soit le niveau du joueur. Dans ce jeu, il n'était pas utile de vous donner les plans de chacun des mondes en intégralité. Il faut laisser au joueur le plaisir de découvrir les niveaux dans lesquels il va évoluer. Consoles+ n'est intervenu que pour vous donner les photos des quelques points délicats rencontrés dans le jeu. Pour ma part, je pense que cette solution est excellente et que Spy s'est très bien débrouillé. En ce qui concerne le salon de Las Vegas, si Consoles+ n'en a pas parlé, c'est simplement que quasiment tous les éditeurs de jeux vidéo n'y étaient pas présents. En effet, cette année le C.E.S. était plus placé sous le signe de la vidéo et de l'électronique qu'axé sur les jeux vidéo. Des éditeurs tels que Nintendo, Sega et les autres ont préféré se consacrer au gigantesque salon de Los Angeles, l'Electronic Entertainment Expo (E3), qui aura lieu du 16 au 18 mai prochain. Cela risque d'être un salon bourré de surprises et de sacrées nouveautés.

ENCORE UN AURÉLIEN!



Et de deux! Non mais, qu'est-ce que cela signifie? Je me demande si la majorité de nos lecteurs ne s'appelleraient pas

Aurélien. Il va falloir que je fasse une enquête.

Aurélien, qui, lui, habite Avignon, me dit qu'on lui aurait dit (vous me suivez?) que



YANG Véronique



DECOLFMACHER Christophe



TRIME Yann



BOURGUET Valentin

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

Destruction Derby et WipEout ne sortiraient pas en version japonaise en France. De plus, peut-il encore espérer rêver (sic) d'un adaptateur pour sa Playstation... Autre question: s'il achète une Nintendo 64 en version japonaise, se fera-t-il avoir?

Re-bonjour, Aurélien. Je ne sais pas qui t'a dit que *Destruction Derby* et *WipEout* ne sortiraient jamais en version japonaise dans les boutiques d'import, mais je pense que c'est une belle anémie. Tout d'abord, *Destruction Derby* et *Lemmings 3D* sont tous deux annoncés au Japon pour le mois de mars. *WipEout* ne devrait pas tarder lui aussi à sortir là-bas. Ensuite, il ne faut pas oublier que nombreux ont été les magasins à vendre des consoles japonaises ayant les versions officielles françaises. A l'heure actuelle, ces mêmes boutiques continuent à se faire de l'argent avec la vente de jeux en import. Sachant que *Destruction Derby* et *WipEout* sont des jeux qui se sont énormément vendus en France, et en Europe en général, sur les consoles officielles, nul doute qu'ils sont aussi attendus par ceux qui possèdent une console japonaise. Je pense donc que les jeux seront disponibles dans les boutiques d'import au même titre que les autres jeux japonais et surtout au même prix! Vous êtes nombreux à me demander si un adaptateur Playstation sera un jour disponible. Je ne suis pas en mesure de vous répondre positivement aujourd'hui. Au moment où je réponds à vos lettres, aucune boutique en France n'est en mesure de fournir un adaptateur pour la Playstation. Il faudra, comme toujours, attendre. Si tu souhaites acheter une Nintendo 64 japonaise, libre à toi. Mais il faut savoir que

tu payeras les jeux plus cher qu'en version officielle. L'import a un prix! En ce qui concerne la compatibilité entre les différents pays, les consoles seront certainement protégées. Mais, étant donné que la Nintendo 64 fonctionnera avec des cartouches, il y a fort à parier qu'une bidouille sera rapidement mise en place pour profiter sur sa console des jeux japonais, américains et français.

L'ABC DE L'A DU B ET DU C

Q Christophe, de Chapillon, se demande ce que signifient les lettres A, B, C... que l'on met à la place des prix des jeux (c'est à se demander s'il lit *Consoles+* depuis longtemps, lui!).

Il souhaite aussi savoir le temps qui s'écoule entre le moment où l'on fait le test d'un jeu dans *Consoles+* et celui où il sort dans le commerce.

R Salut, Christophe (tiens, un lecteur qui ne s'appelle pas Aurélien!). Les lettres qui remplacent le prix des jeux correspondent à un code de prix. Le A signifie que le jeu coûte jusqu'à 99 francs, le B de 100 à 199 francs, le C de 200 à 299 francs, etc.

En ce qui concerne le laps de temps écoulé entre le test d'un jeu et sa sortie en boutique, deux choses sont possibles. Soit il s'agit d'un test de jeu en import, japonais ou américain, et tu peux être certain que le jeu est déjà disponible dans les boutiques d'import. Soit c'est un test de jeu en sortie officielle que nous faisons. Dans ce dernier cas, tu devrais trouver ce jeu en boutique au moment de la parution de *Consoles+*, au pire quelques semaines après... sauf retard exceptionnel.

SACHA... TOUILLE!

Q Bon, je l'avoue, on ne peut pas toujours être drôle tout le temps. Sacha Lefebvre, qui n'a que 15 ans et mesure déjà 1 m 80 (vous vous rendez compte? C'est un géant comparé à mon petit mètre), le grand Sacha, donc, aimerait savoir si la Pippin sera aussi bien que la Nintendo 64 et si les jeux PC sont aussi bons que les jeux d'une console 64 bits.

De très bonnes questions, ma foi!

R Salut, Sacha. La Pippin n'est pas vraiment une console de jeu. Disons plutôt que c'est une console multimédia. En effet, la Pippin, dont le nom devrait



changer dans les mois à venir, n'est rien d'autre qu'un PowerMac que l'on peut brancher sur la télévision du salon. Sa puissance est très correcte, puisqu'elle est équipée d'un microprocesseur PowerPC 603. Avec son lecteur de CD-Rom double vitesse, la Pippin accueillera tous les CD des PowerMac, dont la logithèque s'étoffe de jour en jour. Ainsi, dès sa sortie sur le marché, elle disposera de jeux comme *Doom 2*, *Dark Forces*, *Marathon 2*, *Comanche*, *Shockwave Assault* et autres *Hexen*. Les CD culturels seront également



de la partie. Un clavier peut aussi se brancher sur la console. Ajoutez-y un modem et le monde Internet s'ouvre à vous. Je vous l'ai dit, la Pippin est principalement une console multimédia. Quant à la comparer à la Nintendo 64, je pense que c'est une erreur. La Nintendo est conçue exclusivement pour les jeux. De plus, cette console n'est pas encore disponible et nous ne pouvons nous en faire un avis précis. La réponse à ta seconde question sera très claire: sachant que les jeux des consoles 32 bits de Sega et de Sony sont bien plus réussis du point de vue graphique et de l'animation que les jeux PC (Pentium et autres), il est facile d'imaginer que ceux de la Nintendo 64 seront également d'une qualité supérieure aux jeux PC.

QUAND FRANCISCO S'ENDORT

Francisco, dont je ne connais hélas que le nom, me demande quel jeu acheter entre WipEout et Ridge Racer Revolution.

Il souhaite aussi connaître la date de sortie de ce dernier en version officielle. A quand l'adaptateur multijoueur sur Playstation... et à combien de joueurs permettra-t-il de jouer?

Salut, Francisco. Si tu possèdes déjà Ridge Racer, je te conseille tout naturellement WipEout. Mais si tu n'as aucun des deux, et étant donné que Ridge Racer Revolution sort seulement au mois de mai (ouh! que c'est encore loin!), je te conseille, de nouveau, WipEout. Je pense que j'ai été clair, tu ne trouves pas?

L'adaptateur multijoueur est disponible et il permet à huit joueurs (avec deux adaptateurs) de jouer simultanément sur un même jeu, comme Total NBA, par exemple.

BOMBGIRL, LE RETOUR



Elle est de retour, et elle est... heureuse!

En plus de m'envoyer un superbe dessin de "Gunnm", elle me demande pourquoi nous n'avons pas publié les dessins que l'on trouve à la fin du manga "Cyber Weapon Z". Elle se pose les questions suivantes: pourquoi les jeux 16 bits sont plus chers que ceux des consoles 32 bits, quel est mon manga préféré et quelle est la couleur de mes yeux. Pour finir, Bombgirl aime-t-elle savoir de quoi parlent les mangas "Ikkyu" et "Noritaka".



C'est un intense plaisir que de te retrouver, douce Bombgirl. Si nous n'avons pas publié les dessins qui se trouvent à la fin du manga "Cyber Weapon Z", c'est simplement par manque de place. Nous avions défini un certain nombre de pages, calculé au plus juste par numéro. En ajoutant les dessins du manga, nous aurions été obligés de couper quelques pages du manga. C'aurait été dommage, non?

Si le prix des jeux 16 bits est aussi élevé, c'est qu'il s'agit de jeux sur cartouche. Les barrettes mémoire ont un prix. Sur un CD, que le jeu occupe 10, 20, 100 ou 500 mega, le prix de fabrication reste le même. Voilà



CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

pourquoi un jeu sur CD te coûtera moins cher qu'un jeu sur cartouche.

Mon manga préféré est très certainement "Akira". La technique de dessin est parfaite et l'emploi des couleurs sans reproche. J'aime aussi beaucoup "Gunnm" et "Apple Seed", et j'ai les yeux noirs... J'ai demandé au Panda s'il connaissait les mangas "Ikkyu" et "Noritaka". Il m'a répondu que "Ikkyu" sortait ce mois-ci chez Glénat, et il en parle dans sa rubrique. Quant à "Noritaka", il n'en a jamais entendu parler. Es-tu certaine de toi? Un Panda à qui des noms de mangas sont inconnus n'est pas une chose normale. Bisous à toi aussi, et n'oublie pas le nouveau concours.

L'HAMI MAROCAIN



Consoles+ est de renommée mondiale, comme nous le prouve cette question de Hami Hicham, qui vit au Maroc.

Il aimerait savoir pourquoi Sega serait prêt à investir dans la M2, alors qu'il est tout à fait capable de fabriquer une telle machine.



Salamalékoum, Hami (c'est phonétique: je sais, l'orthographe est mauvaise, mais la prononciation est juste, non?). Je ne sais pas si Sega va acheter ou non la technologie M2. D'après les dernières informations provenant du Japon, il semblerait tout de même que Sega soit très intéressé par cette acquisition. Il se pourrait même que la technologie M2 soit le cœur de la prochaine Saturn, la Saturn 2, mais rien n'est moins sûr... Une chose est certaine: Matsushita développera une console 64 bits. L'avenir nous en dira plus.



HEYMAN'S

PRIX DÉDICACE

Chaque mois, de nombreux très jeunes lecteurs nous envoient des dessins. La maîtrise du trait n'est pas toujours assez aboutie pour que nous puissions les publier, mais ces œuvres sont, j'en suis certain, réalisées avec beaucoup de cœur. C'est pourquoi ce mois-ci nous avons décidé de récompenser le jeune Maxime Font. Il n'a que 9 ans, mais il lit déjà Consoles+. Il recevra le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe.



petites annonces

GAME BOY

CONSOLES +

150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : (1) 48 16 77
Fax : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 16 92
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Adresser à : *Consoles +*, 92100 Boulogne-Billancourt

Juliette Van Passteen (16 72)

Rédacteurs

Richard Homzy (Spy) (16 73)

Nicolas Gavet (Nico) (16 74)

Marie Menier (Mardi) (16 75)

Secrétaire à la rédaction

Pascale Choufray, assistante de

Isabelle Lemoine

Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont contribué à ce numéro :

France Horneff (Banana), correspondant permanent au Japon,

Lionel Barrillon, Odile Boëtius,

Véronique Boissarie, Bomby, Elvira,

Fifi, François Garnier, le Panda,

Maxime Gosselin, Philippe

Tillette, Gis To, Tomatik, Ze Killer.

Chefs de publicité

Stéphanie Bonnard (16 31)

Karine Le Brozec (16 32)

Maquette Publicité

Denis Gobin, Gérard Bureau de Lyon

Catherine Laurent : 78 62 65 10

Marketing

Anne-Sophie Bouvatier (41 86 16 45;

Fax : 46 25 28 1)

Fabrication

Isabelle Delano (17 90)

Service abonnements

Tél. : (1) 64 81 20,23

France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse)

Etranger : 1 an (11 numéros) : 570 F (tirage français) (tarif avion : nous consulter)

Belgique : 1 an (11 numéros) : 900 F (tirage français) (tarif avion : nous consulter)

Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets),

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

emap+alpha

150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : (1) 48 16 00
Directeur délégué : Gorine Aprikian (16 10)
Directeur d'édition : Vincent Cousin (16 05)
Responsable administratif et financier : Christel Marjote (16 03)
Directeur commercial : Lara Wytochny (16 24)

Consoles+ est un mensuel édité par EM+Images SA, Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avin, 75015 Paris.

Principaux actionnaires : EM+France

P-DG et directeur de la publication : Christopher Llewellyn

Dépôt légal : mars 1996

Photocomposition : montage :

Euromedia

EPS, PPDL

Couverture : EPS

Impresseries : Fecomme, Clap-Sorin, 77000, Ivry, Laval, 53000

Distribution : Transport Presse

Ventes réservées aux dépositaires de presse

Synergie : P. Gobin, Stefanesco, directeur général

9, rue du Colonel-Avin, 75754 Paris Cedex 15.

Tél. : (1) 05 41 62 23 (réserve aux marchands de journaux)

La reproduction totale ou partielle de tous les articles parus dans la publication (C+Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publication. Les articles numbered de Consoles+ sont disponibles à Consoles+Service. Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

VENTES

SATURN

Saturn Fra + 6 jk, gar, px : 3 200 F ou vds sép. Frédéric DECAMPS, 167, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : (16) 40 30 95. 07.

Vds Saturn jaq + 1 pad + 5 jk + adaptateur (gar, 1 an), px : 3 500 F. Issam JABRONI, 27, rue des Ardennes, 75019 Paris. Tél. : (16) 48 03.10.42.

Vds jx Saturn : px : 250 F port inclus. Damien BOUVIER, 13, Montaillou, 38430 Saint-Jean-de-Moirans. Tél. : 76 85 50.52.

MEDAGRIVE

Vds MDI + 10 x 2 man. (1 s, boutons). Px : 2 000 F à déb. Augustin Rieuquier, 25, avenue du Général de Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16) 49 77.22.83.

Vds jx FIFA 95, Dragon STTF il PSS flashbac. Px : 950 F. Régis Dieppedalle, 39, rue du Chemin Vert, 93000 Bobigny. Tél. : (16) 40 30.32.36.

Vds MD + 4 man. + 2 jk : port e syndicale, Landstalker 3,000 F. Hubert Delaunay, 14 square de la Porte d'Orléans, 75020 Paris. Tél. : 59.55.82.57.

Vds FIFA 95, Landstalker, F1, Sonic 3, NBA 94, Am. temps : 100 à 250 F. Olivier Orquevaux, 7, rue Marcel Pagnol, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.06.14.

SUPER NINTENDO

Vds SNES + 1 pad + ac, repart + 2 jk : 500 F. Cedric Sorraix, 5, rue J.-B. Gervais, 77450 Etréchy. Tél. : 50.40.19.7.

Vds SNES : 3 pads + adapt 60 h + 8 jk + sexe : 1 500 F. Romain Baudin, 32 tdf, Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14.

Vds SNES + 4 jk + 2 pads : px : 900 F. Vivien Elise, 4, rue du Chateau, 84020 Carpentras. Tél. : 90.03.35.90.

Vds SNES 350 F : px : 100 à 250 F. Yoshi'sland, Charente, Olivier Cauzquier, Lou Bigas, Chemin des Courtaules, Le Golfe Juif, 62220 Vaurie. Tél. : 93.63.03.97.

Vds DK country et street racer the, Nicolas Pellerier, 16, avenue de Lédon, 75015 Paris. Tél. : (16) 47.34.81.98.

Vds SNIN : 2 man. + 4 man. turbo + adapt + 10 jk. Px : 2 000 F ou sp. Jérôme Marconnet, 100, chemin de Lagassine, 31840 Aussenac. Tél. : 61.19.29.39.

Vds SNIN + 8 jk : Scent green, Earthworm-Jim... 150 F. Daniel Brizard, 90, rue Idrak, 31000 Toulouse. Tél. : 51.83.99.73.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

Vds SN 5050 hr + 4 pads : Super 68 + 15 x the. Px : 2 500 F. Mathieu Schaeffer, 38, rue Vronskie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16) 49.28.39.06.

CONSOLES+

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO

POUR VOUS*

LE SAC À DOS PERSONNALISÉ CONSOLES+ "ZE KILLER" EST EN NYLON NOIR DOUBLÉ PVC. DIMENSIONS : 40 CM X 28 CM X 10 CM



11 NUMÉROS
de CONSOLES+



CE SUPER SAC À DOS
"ZE KILLER"

pour **288 F** seulement
au lieu de ~~352 F~~ !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend.

64 F D'ÉCONOMIE ! Faut être dingue pour rater ça!

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

* vous recevrez ce sac à dos dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (11 numéros) au prix de **288 F** au lieu de ~~352 F~~. Je réalise une économie de **64 F**.

OUI, je souhaite recevoir le sac à dos "Ze Killer" en cadeau de bienvenue.

Ci-joint mon règlement :

par chèque à l'ordre de Consoles +

par Carte Bleue ou Visa N° Expire fin

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

QUAND FIRESTORM NE SUFFIT PLUS...



SHELLSHOCK

VIENT A LA RESCOURSSE !

100%
HIP HOP
RAP

GAGNEZ LE MAXI SINGLE
SHELLSHOCK
SUR 3615 US GOLD
2.23FRS LA MINUTE

SORTIE
MARS



CE JEU VA TE METTRE LA FIEVRE !

PLAYSTATION

SATURN

© CORE DESIGN

PC CD-ROM

CORE
DESIGN LIMITED

Distribué par CentreGold France
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : (1) 41 06 98 70 - Fax : (1) 47 56 14 90

Pour plus d'informations tapez 3615 US GOLD

EXPLOSE TA PLAYSTATION.[®] TOUTE NEUVE AVEC DRAGON BALL Z L'ULTIME BATAILLE



Dans l'Ultime Bataille, 22 personnages se déchaînent au grand jour, 5 sont cachés ! A vous de les découvrir ! Avec la carte mémoire vous pourrez sauvegarder les personnages en mode entraînement. Le jeu est présenté avec un extrait du dessin animé que vous pourrez admirer en détail grâce à la puissance de votre Playstation® ! A vous de jouer seul ou à deux en simultané.